2000
AGOSTO
32
S/. 8,00

MASAKA

Revista oficial del Club SUGOI

Ranma 1/2

Excel Saga

Tonde Buurin

7 750767 574322

Minami Takayama ◆ Rurouni Kenshin ◆ Voltron ◆ Wild Arms IV

Gunnm

Es el atardecer sobre la ciudad flotante de Salem y la jurisdicción que sobrevive abajo, llamada Scrapyard. Del primero caen desperdicios mecánicos que son revisados por Ido, un ciberdoctor del Scrapyard. Entre el montón encuentra la cabeza de una jovencita cyborg y, sorprendido de encontrarla con vida, la lleva y le proporciona un nuevo cuerpo. Ella no logra recordar nada sobre su pasado y es bautizada como Gally. Luego de un tiempo, ambos llevan una vida apacible, pero Gally es advertida de no salir de noche, pues podría ser víctima de ladrones de columnas vertebrales. Entre tanto, la chica se fija en Yugo, un muchacho que viene a hacer reparaciones a la casa. Al poco tiempo, Gally se acerca a conversar y entablan amistad. Yugo lleva a Gally a otro lugar de la ciudad donde hay una gran vista de Salem y le cuenta de sus planes de ir algún día allá. Al mismo tiempo, Ido recibe la visita de Chiren, su ex socia y amiga cuando vivían en Salem. Ella le propone regresar juntos allá, pues cree que su gran talento con los cyborgs en un lugar como el Scrapyard es un verdadero desperdicio, pero Ido no acepta.

Esa misma noche, un chica es atacada por unos criminales. Ido sale en su defensa atacando a Rush, el más pequeño de ellos. Sin embargo, el golpe asestado no es suficiente y es sujetado por el criminal. En ese momento llega Gally, que venía siguiendo a Ido, y de un poderoso golpe acaba con el facineroso. Esto provoca la ira de su compañero Grewcica, pero un certero golpe le basta para partirle un brazo y hacerlo caer.

La habilidad de Gally sorprende tanto a Ido como a ella misma, que no sabe por qué su cuerpo reaccionó así. Luego toma la determinación de convertirse en una cazarrecompensas como Ido.

Esa misma noche, Chiren es visitada por un destrozado Grewcica, quien le ruega repararlo. Sorprendida por la magnitud de los daños, se entera de que la causante fue Gally. Decide entonces reconstruir a Grewcica con todos los aditamentos y trampas para que derrote a Gally, y así desquitarse de Ido.

Gally va a la fábrica a registrarse como cazarrecompensas y luego se lo dice a Ido.

Él la lleva a la guarida de los cazarrecompensas para presentarla, pero son interceptados por un reconstruido Grewcica, el mismo que reta a Gally. Para provocarla, descuartiza al perro que Gally había encontrado. Comienza, pues, la batalla ante la presencia de Ido y Chiren. Inicialmente, Gally parece llevar las de perder, pero luego sale a relucir su naturaleza guerrera, y después de algunos certeros movimientos parte en dos a Grewica. Chiren lamenta su derrota mientras clama por regresar a Salem.

En la oscuridad de la noche, Yugo continúa su trabajo clandestino de robar columnas vertebrales para juntar los 10 millones de chips que para enviarlo a Salem le pide Vector (un traficante de órganos de reemplazo que trabaja como administrador de la fábrica). Se reúnen ambos y Vector le ofrece trabajo, a la vez que le convida licor hasta embriagarlo. En la puerta de su casa, Gally lo espera y se sorprende al verlo ebrio. Luego de que Vector lo dejara, lo lleva a su cuarto y

conversan sobre sus sueños. Al saber el precio del pasaje a Salem, Gally se pone a trabajar incansablemente para conseguir la suma requerida y así poder acompañarlo. A su vez, Yugo sigue en su bajo oficio, robando columnas vertebrales, pero es sorprendido por un cazarrecompensas que se hizo pasar por cliente, y éste mata a su socio a la vez que se entera de su nombre. Esto hace que Yugo sea requisitoriado por la fábrica, la cual ofrece 80.000 chips de recompensa.

Chiren conversa con Vector acerca del desarrollo de los gladiadores. Éste se interesa en Gally por la cantidad de presas cazadas y la ve como la próxima campeona del coliseo. Ordena a Chiren que convenza a Gally para que pelee a cambio de la vida de Yugo, que ya está en camino.

En medio de esta situación, Gally queda conmocionada al enterarse de que Yugo es un criminal y sale en su busca. Al encontrarlo, le confiesa su amor y Yugo intenta rechazarla, pero en un destello de ira logra convencerlo y lo besa. Yugo le cuenta entonces la historia de su hermano, quien había sido asesinado por un cazarrecompensas al violar la ley intentando llegar a Salem en un globo aerostático. Ante todo esto, Gally le ofrece lo que ha logrado reunir por sus capturas para que Yugo vaya a Salem y ella lo alcance después. Yugo sale a recoger sus chips ahorrados, pero en el camino es interceptado por el cazarrecompensas que mató a

su hermano y lo hiere gravemente. Gally pelea con él y, tras una dura batalla, logra astutamente ponerlo a tiro de un rayo que lo desintegra. Desesperada al ver que Yugo se muere en sus brazos, recibe el auxilio de Chiren, quien conecta la cabeza de Yugo a su soporte vital. Gally lo lleva con Ido, y él le da un nuevo cuerpo.

Mientras tanto, Chiren le informa a Vector de la muerte de Yugo y la desaparición de Gally, por lo que éste decide enviarla a Salem. De vuelta en el laboratorio, Ido le comenta a Gally que no existe posibilidad de subir a Salem y que el pasaje de 10.000.000 de chips es sólo un engaño. Yugo escucha esto y huye desesperado. Gally sale en su búsqueda mientras Ido va a ajustar cuentas con Vector, en cuya oficina se entera de que Chiren fue convertida en órganos de repuesto. Esto provoca la ira de Ido y, ante el ataque de un cyborg monstruoso, lo parte en dos, y una de las mitades termina con el infeliz Vector.

Gally descubre que Yugo va hacia Salem por uno de los enormes cables de suministro, y se lanza a su persecución. A poco de llegar a Salem, Yugo es alcanzado por Gally, quien le insta a regresar para que ambos tengan un futuro juntos. Yugo acepta, pero en ese momento baja otro de los anillos de defensa de Salem y su cuerpo es despedazado. Gally logra tomarlo del brazo, pero éste empieza a desmembrarse. El joven se despide alegrándose de haberla conocido, y luego cae al vacío. Finalmente, Gally se despide de los restos de su amado enviándolo en un pequeño globo aerostático hacia Salem.

Ranma 1/2: ¡La Batalla en Tougenkyou! ¡Devuelvan a las novias!

Durante el intenso calor del verano, llega Kuno a casa de los Tendou para invitar a Akane y a la "Chica de la Trenza" a un viaje crucero en su nuevo yate, llamado Binsense. Como es lógico, la pandilla en pleno se autoinvita y todos terminan navegando de lo más tranquilos. Más tarde les llega la noticia de que pronto se toparán con una gran tormenta, cosa que Kuno desprecia, pues su yate está preparado para cualquier tipo de contratiempo.

Tras pasar el temporal, todos terminan varados en una solitaria isla, pues el yate ha quedado semidestruido a causa del temporal. Ranma, aprovechando el calor, se divierte corriendo olas, mientras Akane y Ryouga construyen una cabaña para pasar la noche. Pronto se percatan de que Kasumi ha desaparecido sin decir palabra. Preocupados, deciden buscarla y se separan en grupos para lograr mayor efectividad, pero no hallan rastro. Por la noche, mientras continúan la búsqueda, Genma y Ryouga ven cómo Ukyou desaparece frente a sus ojos, y regresan para advertirles a los demás. Allí se enteran de que Shampoo también ha desaparecido junto con Nabiki. Después de una breve charla, llegan a la conclusión de que

sólo las jóvenes bonitas han sido objeto de desaparición. Deciden entonces usar a Ranma en su forma femenina como carnada para ver lo que sucede. Sin embargo, la víctima del ataque resulta ser Akane. Aun así, logran descubrir a los secuestradores. A la cabeza de ellos está el príncipe de la isla de la ilusión Tougenkyo, llamado Toma. El soberano en cuestión se encuentra reuniendo a las chicas más bonitas para elegir entre ellas a su futura prometida. Les muestra asimismo un agua sagrada que puede convertir a cualquier ser vivo en hombre para siempre. La perspectiva de quedar curados de la maldición de las pozas hace perder la razón al grupo, y todos se precipitan sobre ella, pero Toma les lanza una ilusión que los deja fuera de combate. Acto seguido, se lleva a Akane.

Al día siguiente, todos se dirigen al rescate. Tras un inicial fracaso al tratar de cruzar el mar nadando, deciden ir en el bote salvavidas del yate, y así pronto llegan a la isla. Ya a punto de entrar al recinto principal, son descubiertos por culpa del infeliz Happosai, quien no pudo contenerse al ver a todas las bellezas reunidas allí y la potencial fuente de ropa interior.

Producto de esta torpeza, Ranma es capturada y puesta junto con las demás chicas. Más tarde, son

reunidas en un salón en donde son puestas al tanto de las cosas: el príncipe Toma escogerá como prometida a la chica que salga victoriosa de un torneo de artes marciales. Así, son sometidas a diferentes pruebas en donde Ranma se alza una y otra vez con la victoria. Sin embargo, estas victorias tan rápidas no terminan de satisfacer al caprichoso Toma, por lo cual las va invalidando y propone otras con el único fin de divertirse. Todo esto termina cuando Akane propina una soberana cachetada a Toma para hacerlo reflexionar sobre su actitud infantil. Entre tanto, los demás han ingresado al palacio, pero para su mala suerte se topan con el contingente principal de guardias. Tras una persecución, todos terminan en el gran salón junto con las candidatas y el propio Toma.

Entonces, Toma anuncia que ha elegido a Akane como su prometida, y luego deja que su soldadesca se quede con las féminas restantes. Ranma trata de persuadir a Toma de su mala decisión, pero es puesto fuera de combate por una furiosa Akane, quien termina marchándose con el príncipe.

Tras recuperarse, se proponen rescatar a las chicas, por lo que deciden separarse. Al mismo tiempo, Toma le muestra a Akane la fuente de donde brota el agua

mágica. Por su lado, Ryouga y Mousse rescatan a Ukyo y Shampoo, respectivamente, mientras la astuta Nabiki se libera de su captor, al igual que Kasumi. Por último, al llegar Ranma a las habitaciones de Toma, ambos se enfrascan en una gran batalla. En medio de ella, Toma suelta la llave de la puerta de la poza. Esto es aprovechado por Akane, quien le indica a Ranma el camino hacia el agua curativa. El lance final entre Ranma y Toma termina con una gran destrucción. Ranma se desploma sobre el pozo con Akane abrazada a él, y entonces toma una dura decisión. Justo antes de que ella caiga a la poza y se convierta en hombre, Ranma decide destruirla de un poderoso golpe de energía.

Al día siguiente, el joven príncipe acepta la superioridad de Ranma y renuncia a Akane. También les pone al tanto de que Tougenkyo es una isla móvil y en una semana más estarán tocando las costas de Japón. Todos deciden tomarse una semana más de vacaciones, no sin antes perseguir a Ranma para cobrársela por haber destruido la única fuente de cura de la maldición.

MASAKA

Revista oficial del Club Sugoi

agenda sugoi

CLUB SUGOI LIMA AGOSTO 2000

KARE-KANO tv **final** .....ep. 25-26
COWBOY BEBOP tv .....ep. 23-24
RUROUNI KENSHIN tv.....ep. 63-64
LEGEND OF BASARA tv .....ep. 7-8
URAYASU tv .....ep. 16
NUKU NUKU DASH! ova .....ep. 8

*¡Y este mes, **DOS SORPRESAS!***
Las reuniones de Club SUGOI se llevan a cabo en el auditorio del Colegio Champagnat (Mártir Olaya 162, Miraflores). Horario: de 11:00 am a 6:00 pm.

CLUB SUGOI PERÚ - AGOSTO

Arequipa: *domingos 6 y 27 - 9:00 a.m.*
Huancayo: *domingo 27 - 11:00 a.m.*
Tacna: *domingos 13 y 27 - 9:00 a.m.*
Trujillo: *domingos 6 y 20 - 9:00 a.m. y 2:00 p.m.*
Chimbote: *domingo 20 - 1:00 p.m.*

*Si eres socio de **Club SUGOI PERÚ** y en tu ciudad no se realizan proyecciones, acércate a nuestro concesionario más cercano e infórmate de cómo puedes ayudar para que se realicen proyecciones de anime continuas en tu ciudad. ¡Disfruta tú también de esta experiencia!*

¡REGRESAN LAS MARATONES!

Después de varios meses y tras los continuos pedidos de nuestros socios y amigos, las Maratones de Anime Sugoi regresan a para el deleite de todos los aficionados que esperan una programación fresca, equilibrada y totalmente complementaria de las reuniones del Club Sugoi Lima. ¡No te las pierdas! Desde el próximo domingo 24 de setiembre, en el local del Nuevo Cine Julieta (9:00 am y 2:00 pm).

REUNIONES CLUB SUGOI LIMA SETIEMBRE 2000

Grupo 1: Domingo 3 - 11:00 a.m.
Grupo 2: Domingo 10 - 11:00 a.m.
Grupo 3: Domingo 17 - 11:00 a.m.

PRÓXIMAS REUNIONES DE NEO-V

Jueves 10 y 24 de agosto - 14 y 28 de setiembre
Local: Nuevo Cine Julieta (10:00 am y 2:00 pm).

contenido

Página institucional..... p 2

Otaku Virtual..... p 3
Más direccionés, más comentarios
Karaoke..... p 4
Las letras de tus temas favoritos
Mi personaje favorito..... p 5
¡Adivinen quién ganó!... sí, él...
La Saga de Enishi ..... p 6
El tan esperado final del manga de Rurouni Kenshin
Gundam 0080: War in the Pocket..... p 9
La historia completa
Preguntas y respuestas ..... p 10
Todo lo que querías saber y nadie te respondió jamás
Tonde Buurin ..... p 12
La historia de la única cerda que vuela
¡Ésa es la voz!..... p 15
Minami Takayama
Masaka Mecha File..... p 16
Dairaaga XV (Voltron)
Personaje del mes..... p 17
Makoto Shishio
Novedades..... p 18
Excel Saga, D4 Princess, Sekai no Monsho, Master Keaton, Wild Arms TV
Masaka Hobbie ..... p 21
Cómo comprar y qué comprar
Codename: Oso Panda..... p 22
¡Y ahora le tocó a Utena!
Reseñas de episodios..... p 23
¿Te perdiste algo el mes pasado? ¡Ponte al día!

CLUB SUGOI

Papelito manda

Y este mes continuamos con el importante proceso electoral que comenzamos el mes pasado en el interior de Club SUGOI. De sus resultados saldrán los nuevos títulos que nos acompañarán durante la última parte del año y buena parte del 2001.

Luego de la primera vuelta ya podemos anunciar los dos primeros puestos de manera oficial. Estos son Fushigi Yuugi, un excelente shoujo de 52 episodios, que promete mantener a chicas y chicos pegados a la historia de sus personajes; y el primer puesto por amplio margen, la serie de TV de Mahou Tsukai Tai! (ignoramos si en esto tuvo algo que ver la "demostración de afecto" de Aburatsubo a Takeo en el opening que pasamos el mes pasado). Y por haber concentrado más del 40% por ciento de los votos recibidos por un total de 78 series, estas dos series pasarán automáticamente a la programación del Club, una vez terminen las que se encuentran en exhibición. Pero como un extra, anunciamos la entrada de la serie de TV de Meitantei Conan, después de haber proyectado su muy esperada tercera película.

Pero la cosa no queda ahí. Durante los meses de octubre y noviembre se exhibirán en las proyecciones de Club SUGOI sendos bloques de series de estreno para que los socios voten nuevamente, a modo de mayor referencia para la programación. Estas series se dividirán en dos grupos: uno de series cortas (de 12 a 13 episodios), y el mes siguiente uno de series de formato estándar (de 25 a 26 episodios). Estas series irán como un bloque dentro de la programación habitual, para que todos los socios puedan votar.

A esto se suma la reaparición de las Maratones de Anime Sugoi, el próximo 24 de setiembre. En ellas, los socios de Lima tendrán la oportunidad de disfrutar de una programación totalmente distinta a la de Club SUGOI, pero igualmente variada y con muchas novedades.

III Torneo Deportivo SUGOI

Y rodamos la gordita... durante los días 23 de julio y 6 de agosto, se llevó a cabo una edición más de nuestro ya tradicional torneo deportivo entre los socios. Esta vez, el lugar que albergó a los entusiastas socios fue el Colegio San Felipe, ubicado en la residencial del mismo nombre. La participación ha ido en aumento desde la primera edición, y esta vez contamos con doce equipos de fulbito masculino y muchas chicas entusiastas dispuestas a jugarse un partidito.

Lo sorprendete de este campeonato fue la lamentable mala racha de los otrora campeones, los equipos Shukan y Fiorentina (autonombrada ahora como Católica), pues ambos quedaron lejos en el camino de lograr un nuevo campeonato. Esta vez, el ganador absoluto y por contundentes goleadas fue el Equipo Rocket, que apabulló a sus rivales con un gran manejo de la pelota e imperdonable definición (entre sus filas contaron con el goleador del certamen). Mencionamos también a los equipos Hitokiri y Clan Miyazaki, quienes jugaron una suerte de final adelantada que tuvo que decidirse por la a veces injusta, pero siempre emocionante ronda de penales. Esta permitió al Clan Miyazaki enfrentarse en la final al Equipo Rocket, que impuso condiciones y se alzó con la copa.

Pero aún queda una fecha más para que los socios hagan un poco de vida social y confraternicen este 24 de setiembre, día en que si bien no se jugarán partidos oficiales, quien lo desee podrá participar de una mañana deportiva en las instalaciones de dicho colegio.

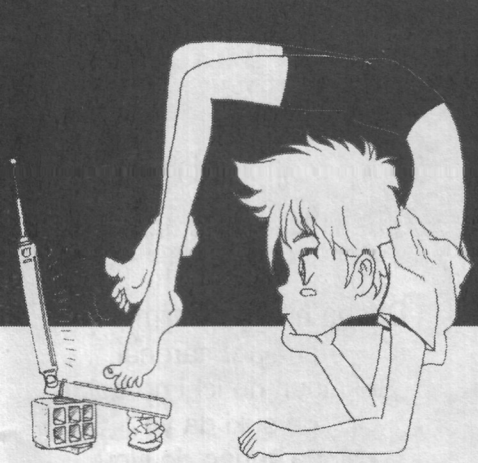
Por último, este año se nos perdieron los resultados del seleccionado de SUGOI, y podemos afirmar categóricamente que mejoramos, pues logramos pasar a la segunda ronda, en donde nuestros sufridos redactores, mangakas y demás personal de nuestra casa editorial fueron vencidos por el equipo que a la postre resultó el actual subcampeón.

Por todo esto, podemos decir que Club SUGOI se enorgullece y está satisfecho del apoyo y el entusiasmo con que los socios que gustan del deporte participan en estas actividades.

David Cárdenas

Director: Iván Antezana Quiroz
Editores: Jorge Thomas, K´mil Encalada
Corrección: Carlos Anglas, Iván Antezana
Diagramación: Rogelio Estrella
Traducciones: Elodia Espinoza
Colaboradores: Rafael Antezana, César Arellano, Armando Asato, Khaled Encalada, Freddy Garro, Luis Vásquez
Ilustraciones: David Cárdenas, Florencia Diestra, Mary Carmen Timoteo, Mary Elena Timoteo
Fotolitos: Digital Perfect Point S.A.
Impresión: Editorial Monterrico S.A.
Edición y publicidad:
Publicaciones Creativas S.A.
Van Dyck 188, San Borja - Lima 41, Perú
Tel/fax 346-2649
Correo electrónico: masaka@wayna.rcp.net.pe
Página web: http://www.sugoi.com.pe
Distribución:
La Casa del Comic
Lino Cornejo 120, Lima 1 - Tel. 428-2996
Colaboraciones: toda colaboración debe entregarse en formato impreso (tamaño A4, máximo 4 carillas) y electrónico (diskette con texto sin formato). Todas las colaboraciones pasan a ser propiedad de la empresa editora y no están sujetas a devolución.
Masaka y ***Tenkaichi*** son marcas registradas por Publicaciones Creativas S.A. Se permite la reproducción total o parcial del contenido únicamente con autorización escrita de los editores.
Todos los títulos, los personajes y las imágenes originales presentados en esta publicación están registrados por sus respectivos propietarios y se publican sólo con fines informativos.

Hecho el Depósito Legal - Ley 26905 - Reg-98-1354



Este mes Ed encontró un peculiar artículo sobre las similitudes entre los RPGs (principalmente Final fantasy VI), y algunos animes demostrando una vez más la versatibilidad de los diseñadores de personajes en Japón y poniendo al descubierto una de las fuentes para la creación de personajes.

OTAKU VIRTUAL

De: Jaime Gonzales
e-mail: jimmysuzuki@yahoo.com

Final Fantasy VI y Escaflowne

1) Existe una similitud entre el diseño de Folken Lakur (Nobuteru Yuuki) y el de Sabin (Yoshitaka Amano).

2) No es una coincidencia, pero sí un dato interesante: Nobuteru Yuuki, el diseñador de personajes de Escaflowne, ha trabajado en la saga de Sei Ken Densetsu y también de Square (por lo menos la 2 -El Secreto de Mana- y la 3; supongo que en la 1 -no se nota porque es de Gameboy-, y estoy casi seguro de que también en la 4, "Legend of Mana" -así lo indican los pequeños gráficos de la página de Squaresoft-).

3) Terra fue sometida con una corona de obediencia por el emperador Gestahl; Serena, la hermana de Allen, fue manipulada análogamente para crear a Dilandau Albatou.

4) Se aprecia una antítesis entre cómo vemos a Kefka y a Dilandau con el paso del tiempo. Al principio Kefka parecía un payaso sin ningún poder más que el mando que tenía, y luego lo vimos superpoderoso (recuerden nomás cuando mató al general Leo). Mientras, Dilandau parecía muy poderoso y luego terminó muy mal parado -y huyendo despavorido (capítulo 14) como marica (bueno, es mujer)- frente a Escaflowne.

5) Podemos hacer una comparación entre el continente flotante donde están las tres diosas (que no son Belldandy, Urd ni Skuld) y Atlantis. Ambos albergan grandes poderes, el primero el de la magia y el segundo el de "convertir los deseos en poder".

6) Terra es el cruce de una humana (Madonna) con un esper (Maduin); Van es el cruce de un humano (Rey Goou) con una diosa dragón (Varie). Varie y Maduin vienen de mundos codiciados (Atlantis y el mundo de los espers).

7) El poder de destrucción de las armaduras Magitek es comparable con el de los Alseides.

8) La tecnología de Vector puede muy bien compararse con la de Zaibach.

9) Cid, un personaje recurrente en la mayoría de sagas de FF (desde el III hasta el siete: en la 3, 4, 5 construyó naves flotantes; en la 6 fue el científico investigador de espers y en la 7 un consumado piloto), comparte su nombre con el príncipe del ducado de Freid (más conocido como Shid).

10) La figura de Edgar es como la de Dryden; ambos dicen ser apuestos (dejo el juicio abierto a las mujeres), y tenemos puntos a favor (que hable la mujer que estaba en el café de Nikeah y la nereida -SIRENA NO- que estuvo en la nave de Dryden). Ambos son de origen aristocrático (Edgar es rey y Dryden de una familia burguesa), e igualmente ayudaron considerablemente a los protagonistas.

11) Y hablando de Dryden, su diseño es muy muy parecido al de los académicos de FF VI (su peinado con cola de caballo y su sacón de color marrón).

12) La ejecución de Zongi por parte de Dilandau es parecida al asesinato del General Leo por Kefka. En ambas sólo estuvo el verdugo y la víctima. Además, de alguna manera Dilandau acusa de traición al cambiaformas, y así iba a justificar Kefka su acto ante el Emperador Gestahl.

13) Vargas, el mentor de Van, comparte su nombre con el hijo de Duncan y condiscípulo de Sabin.

Final Fantasy VI y Ranma "Gran problema en Ne Kon Ron"

¿Se fijaron en que el príncipe que quería desposar a Akane se llamaba Kirin, igual que el esper que invoca a la regeneración?

Final Fantasy VI y Shin Seiki Evangelion

En el capítulo 13 de Eva, cuando Baltasar (uno de los tres Magi) es absorbido por Iroul, se oye la segunda parte del tema de las tropas de Final Fantasy VI (yo tengo su midi como Troops: quien duda, me avisa y se lo paso). La explicación está en que Shirou Sagisu, el compositor de la música de Eva, fue uno de los dos arreglistas del disco "Final Fantasy VI Grand Finale". Otra broma de Gainax.

Final Fantasy VI y Street Fighter

Entre uno de los bailes de Mog, el Earth Blues (Blues de la Tierra) hay un ataque, el Sonic Boom, que es idéntico al de Guile.

Chrono Trigger y Escaflowne

1) El "nick" de la princesa Nadia (Marle) se parece al nombre de la chica gato Merle.

2) Se pueden hacer muchas comparaciones entre el pendiente de Hitomi y el de Marle:

* Ambos son un legado familiar.
* Sus posesores originales tenían grandes poderes (Sara, de los iluminados en Chrono, y un dios dragón de Atlantis en Escaflowne).
* Ambos son hechos de piedras rojas (en el caso de Chrono Trigger de la problemática Piedra de los Sueños).
* Ambos reaccionan ante objetos de naturaleza similar. En el caso del pendiente de Hitomi, éste reacciona ante los Drag Energists (copias del material del pendiente). En el de Marle, ante los demás objetos hechos por la Piedra de los Sueños (La máquina Mammon - la Masamune reaccionó con dicho aparato-. Mammon es el ídolo de la riqueza, ignoro de qué religión, y por lo tanto de la codicia y de la avaricia) y por algunas otras cosas dejadas por los iluminados (cofres, puertas con el curioso adorno y la sala de las armas elementales en el bosque de Medina).
* Ellos iniciaron todos los problemas (y curiosamente éstos consistieron en la desaparición y transportación a otros lugares de sus posesoras).

3) La reina Zeal tiene la ambición de lograr la vida eterna con la máquina Mammon, mientras Dornkirk (Isaac Newton) quiere cambiar el destino con su aparato "Redireccionador de destinos".

Breath of Fire 2 y Escaflowne

1) Existe una similitud entre Nina, princesa de Windia, y Folken Lakur de Fanel, príncipe de Fanelia: ambos son parias, rechazados en su tierra, y tienen alas negras.

2) Es curioso que haya dos chicas-gato Katt (BOF 2) y Merle (TNE).

3) El protagonista de Breath of Fire 1 y 2 (no sé si también del 3) es descendiente de dragones, al igual que Van Fanel.

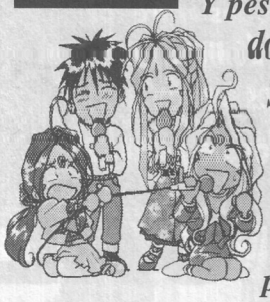
Socio del Club Sugoi, anímate e inscríbete en esta lista, que es una tribuna abierta para opinar o preguntar sobre la gran cantidad de temas del manga y el anime, y así poder resolver tus dudas.

Para inscribirte en la Lista de Interés Sugoi, solamente envía un e-mail a:

listas@urubamba.unired.net.pe

El mensaje no debe tener subject o asunto, y en el cuerpo basta con escribir:

subscribe sugoi



Y pese a que sólo se han exhibido dos episodios de Card Captor Sakura (para que los socios conozcan a uno de los animes más exitosos de los últimos tiempos), ya nos han pedido su tema de apertura, el cual es interpretado por Sakura Tange (seiyuu de la misma Sakura Kinomoto). Y ya nos acercamos al final de los temas principales de Rurouni Kenshin, salvo que las socias nos indiquen lo contrario. Y para cerrar, el tema final de la impresionante serie OVA Gunnm.

Catch You, Catch Me

Tema de apertura de la serie de TV
Card Captor Sakura

Aitai na aenai no setsunai no
kono kimochi
Ienaiyo Iitaiyo chansu nogashite bakari
Datte Datte tsubasa hiroge futari de
Sora wo marason Yume wo yunizon shitai
Hora Catch You Catch You Catch Me Catch
Me Matte
Kocchi wo muite suki da to itte
Sou Nice to Meet You Good to See You Kitto
Watashi no omoi anata no haato ni tonde
tonde tonde yuke mayowanai
Tamani ne nakunatchau karada no battery
Anata no egao de itsu mo juuden mantan
pawa bakuhatsu shichae
Onegai Onegai Mazu wa otomodachi kara
Waratte mitsumete tanoshii mainichi ni shitai
Hora Catch You Catch You Catch Me Catch
Me zettai
Unmei datte omiai datte
Sou Nice to Meet You Good to See You Kitto
Dare ni mo makenai anata no sekai de ichiban
ichiban ichiban Koi shiteru
Hora Catch You Catch You Catch Me Catch
Me Matte
Kocchi wo muite suki da to itte
Sou Nice to Meet You Good to See You Kitto
Watashi no omoi anata no haato ni tonde
tonde tonde yuke mayowanai
Hora Catch You Catch You Catch Me Catch
Me zettai
Unmei datte omiai datte
Sou Nice to Meet You Good to See You Kitto
Dare ni mo makenai anata no sekai de ichiban
ichiban ichiban ichiban koi shiteru

Intérprete: Sakura Tange

Sekai-bun no ichi no boku

Tema del soundtrack de la serie de TV
Rurouni Kenshin

Basu wo orita shunkan
Mishiranu machira ni
Itsuka mita youna
garasu no biru
Michi ni mayotte bakari
itsu ka himo kurete
Hayai zawameki ni
namida ga deta
Dare mo tayoranai koto ni
akogareta
Dakedo chippoke na kutsu
ga ame ni yaburesou
Sekaibun no ichi no boku
wa koko da yo
Sora wa boku wo mite iru
Sekaibun no ichi no yume
wa itai yo
Honto wa kowai keredo
Donna ni naitemo ii
Ima shika dekinai
tabi ga shitai
Denwa box no naka
Coin mo nai no ni
Hanasuburi shite wa
amayadori
Fui ni yasashiku sareta yo
Kaerou to
Donna hito mo hajime kara
otonaja umarenai
Sekaibun no ichi no boku
ga suki da yo
Motto sunao de iyou
Sekaibun no ichi no deai ga
aru yo
Ano toki ni iezu ni ita
Arigatou wo itsu demo
Dareka ni kaeshite
ikite yuku yo
Sekaibun no ichi no boku
wa koko da yo
Sora wa boku wo mite iru
Sekaibun no ichi de okoru
deki goto
Minna uketomete yuku
Kanashii hi mo aru kedo
Boku shita dekinai
tabi wo shiyou

Intérprete: Miina Tominaga

Cyborg Mermaid

Tema de cierre de la serie OVA
Gunnm

Yoru no nami ni
tsumasaki wo nurashi
furikajime taame ni
atsui kokoro wo samashita
kimi wo nukumori wo
kono kuchibiru wa kanjinai
Oh, Just once
omoi wo tsuge
namida nagase rebaii
Oh, Just once
sora no umi de
kono inochi ga mawari
kawaru sono mae
onna no kotoshite
Ai wo nigosu
kanashimi wo kakae
suna no funeni yurare
machi no gareki wo
tadayou
kimi no nuku mori wo
kono yubisaki wa kanjinai
Oh, Just once
tashikame au
yume wo mirarereba ii
Oh, Just once
sora no umi de
kono inochi ga tokete
kieru sono mae
onna no kotoshite
Oh, Just once
omoi wo tsuge
namida nagasereba ii
Oh, Just once
sora no umi de
yume wo mirarereba ii
Oh, Just once
kowareru hodo
tsuyoku daite hoshii no
Oh, Just once
nukumori dato
omoe tanara kudake chitte
mo ii kara
onna no kotoshite

Intérprete: Masumi Yonagawa

MI PERSONAJE FAVORITO

1er PUESTO Kenshin Himura

798 VOTOS

2do PUESTO Spike Spiegel
621 VOTOS

3er PUESTO Yukino Miyazawa
589 VOTOS

4to PUESTO S[illegible]chiro Arima
331 VOTOS

Y nos encontramos una vez más ante el reinado sin fin del Samurai de la espada del filo invertido, que no suelta la punta del ranking gracias a sus actos heroicos, como el de ver a su adversario consumirse en sus propias llamas. Aunque ahora parece que empieza a dormirse en sus laureles (o en sus flores de cerezo) y a aflojar un poco la presión sobre su más cercano contrincante, Spike, quien una vez afianzado en el segundo puesto empieza a urdir planes para hacerse del primer lugar. Un poco más allá tenemos a la pareja de oro del club Sugoi, Yukino y Arima, dispuestos a no permitir que nadie ni nada los separe otra vez. Este mes nos encontramos con un Ranma Saotome que ha despegado tremendamente del décimo al quinto lugar, gracias a su última película proyectada en el club (¿tendrá algo que ver el gran "fan service" de las primeras secuencias?). Pero esto le valió la promesa de venganza de Faye, mujer implacable en estos casos, por lo que dudamos que Ranma se mantenga en ese sitio. Y por el lado de los nuevos ingresantes al ranking tenemos a Gally, la poderosa cyborg. ¿Qué le pasó a Conan? ¿Huyó al descubrir los mecanismos del ranking y la popularidad? ¿Rei seguirá jugando con la seducción para escalar posiciones? ¿La veremos desnuda si llega al primer lugar? ¿Por qué cayó Gokú? ¿Misato tendrá envidia de Rei? ¿Aplicará la misma técnica o se sumirá en el alcohol para olvidar sus penas? Estas interrogantes sólo se responderán a través de tu encuesta mensual. ¡VOTA!

5to PUESTO
Ranma Saotome
279 VOTOS

6to PUESTO
Faye Valentine
269 VOTOS

7mo PUESTO
Rei Ayanami
205 VOTOS

8vo PUESTO
Son Gokú
196 VOTOS

9no PUESTO
Sarasa
168 VOTOS

10mo PUESTO
Nuku Nuku
165 VOTOS

11mo PUESTO
Misato Katsuragi
129 VOTOS

12mo PUESTO
Gally
127 VOTOS

Votos consolidados de las encuestas de julio de los clubes Sugoi de Lima, Huancayo y Arequipa

HERMANOS DE SANGRE

Una vez terminada la Saga de Makoto Shishio, el manga y la serie de TV de Rurouni Kenshin se separan y siguen rumbos distintos. En el caso de la serie, desastrosamente, pues lo que siguió a Shishio decayó tanto en argumento que fue rechazado por el público y tuvo un rating muy bajo. En cambio, el manga se internó en una nueva saga, que completó y puso en conocimiento de los lectores el pasado del destajador (lo que luego fuera animado como la serie OVA "Huellas del Pasado"), y las consecuencias terribles que una vida bañada en sangre le acarrearían al pobre rurouni que alguna vez fuera el temible Hitokiri Battousai.

Rafael Antezana

De regreso en Tokyo, Kenshin ha vuelto a un ritmo de vida más normal y sus amigos poco a poco se reajustan a la antigua rutina. Sin embargo, no todo es igual, pues Kenshin ahora parece más reservado, más preocupado por las consecuencias de su vida pasada. Por su parte, Sanosuke tiene que lidiar con los daños a su mano y a tensas consultas con Megumi, quien no pierde oportunidad para discutir con él. Yahiko, por su lado, se ha dado cuenta de sus limitaciones y se lanza a entrenar con una dedicación rayana en la obsesión.

A pesar de todo eso, ninguno de ellos podía adivinar que el pasado de Kenshin volvería contra ellos con más fuerza aún. Ignorantes del hecho, un recién llegado de Shangai ha ido de visita a la misteriosa tumba que Kenshin visitara en Kyoto antes de partir de dicha ciudad. Este personaje, lleno de rabia, destruye las flores que Kenshin pusiera, lamentándose del hecho de haber llegado con retraso al sitio. Acompañándolo está el grotesco Iwanbo, quien curiosamente le informa, bastante coherentemente, de las aventuras de Kenshin contra Shishio y su actual paradero. El hombre, quien tiene un característico cabello plateado, simplemente pregunta si después de diez años, Battousai sigue portando su característica cicatriz en forma de cruz, a lo cual Iwanbo responde afirmativamente. El misterioso hombre piensa para sí: "mi hermana debe seguir teniéndole rencor". Sin mayores preámbulos, ordena a Iwanbo, a quien se dirige como "Gein", que se apuren para volver a Tokyo. En respuesta, el gigantesco cuerpo se rasga como un muñeco, dejando ver a un hombre enmascarado, quien controlaba el cuerpo desde su interior.

En Tokyo, Kenshin tiene que asistir a otra fiesta de bienvenida, esta vez en el Akabeko, el cual cerrará temprano por la ocasión. Sin embargo, un poco antes de la hora de cierre se aparece un gigantesco hombre manco, quien solicita el menú más económico del restaurante. Tae, compasivamente, le sirve un mejor menú por el mismo precio, en consideración a sus heridas, las cuales asume han sido producto de la última guerra. A pesar de su aspecto masivo y peligroso, el personaje es muy cortés y termina con prontitud para poder retirarse antes de la hora en que anunciaron su cierre. De salida se cruza con Kenshin, quien de inmediato reconoce al hombre como uno de sus rivales en la última batalla por la Restauración, al cual había cortado el brazo, pero se había negado a matar pues el resultado de la batalla y de la guerra ya era obvio. Este hombre no da signos de haberlo reconocido, pero pronto nos damos cuenta de que está más que consciente de quién era Kenshin. Se dirige al Monte Ueno, un famoso lugar en las afueras de Tokyo, al cual llega de noche, y allí se encuentra con el hombre de cabello plateado, por contactos con Gein. Este hombre, Kujiranami, no está muy ansioso de entablar conversación, pero pronto se hace obvio que ambos hombres comparten un especial rencor contra Kenshin Himura y su pasado como el Battousai. De un pesado paquete que trae, Kujiranami extrae un cañón Armstrong, lo adosa al muñón de su brazo derecho y luego se afirma contra un árbol. Un comentario sobre la distancia y el viento que podrían hacer que fallase es ignorado y el gigante hace su disparo.

En la ciudad, y luego de una gran fiesta, nuestros amigos se dirigen a su casa, bastante alegres por el licor ingerido y las bromas que se hacen entre ellos. De pronto oyen el distintivo ruido de un cañón al ser disparado y la explosión al acertar. Quedan preocupados, pero su sorpresa es mayúscula cuando se cruzan con el jefe de policía Uranamura, quien les informa que el blanco no fue otro que el mismo Akabeko. Cuando determinan el lugar del lanzamiento, Kenshin y Sanosuke parten a la carrera, dejando atrás a Yahiko, quien no puede seguirles el paso, especialmente

porque había bebido algo él mismo. En el Monte Ueno, la policía les enseña el lugar en donde se había caído un árbol sagrado, y encuentran una profunda huella. Kenshin se da cuenta de que alguien disparó el Armstrong cargándolo, y usando el árbol como soporte para el retroceso. Pero lo que más los perturba es encontrar un papel con una sola palabra: "Jinchuu". Kenshin rápidamente conecta la palabra con la que los asesinos como él usaban en sus víctimas, la cual era "Tenchuu" (retribución divina). Sin embargo, la palabra aquí se refiere más bien a la venganza producto del hombre y no del cielo, por lo que Kenshin pronto está convencido de que se trata de una venganza en contra de él, aunque no tiene idea de la forma que tomará. Sin embargo, el ataque al Akabeko le da una idea de que pretenden atacar a sus amigos más cercanos con el fin de hacerlo sufrir, así que pronto decide con Sanosuke una estrategia para proteger tanto al Doujo Kamiya como a la clínica de Megumi.

Al otro día, el grupo que quiere vengarse de Kenshin recibe a sus miembros faltantes en una villa en la ciudad de Yokohama: un matón de aspecto militar llamado Banjin Inui, un extraño personaje amanerado llamado Hyouko Otowa y un sigiloso personaje que habla desde el falso techo y que niega presentarse ante los demás, aunque se identifica como Mumyoui Yatsume (literalmente, "el pata anónimo"). El hombre de cabello plateado no se identifica, pero les asegura que todos allí tienen una misma intención, lo que hace perfecta su asociación. Aunque el dinero para sus operaciones proviene de él, insiste en que no se considera su jefe, más bien su organizador. Les comunica sus intenciones con respecto al Battousai e incluso siembra una interesante competencia entre sus allegados, al declarar que luego de ciertas acciones que todos deben seguir para preocupar al Battousai, cualquiera puede darle el golpe final y matarlo. La idea agrada a la mayoría, pero Gein sospecha segundas intenciones en esta declaración (aunque se guarda sus pensamientos para él mismo).

La situación ha afectado a Yahiko en forma muy particular. Consciente de sus limitaciones, exige a Kaoru que acelere su entrenamiento y le brinde el último secreto de la escuela Kamiya. Kaoru se niega, pero Yahiko es insistente. Impacta a Kaoru la determinación del muchacho y su rabia al sentirse el más débil de todo el grupo. Kaoru le aclara a Yahiko que está en una edad (diez años) en la cual el mismo Kenshin apenas había iniciado su entrenamiento, y que Sanosuke no era ni siquiera un proyecto del duro luchador en que se convertiría. Le asegura que seguro él es el niño de diez años más fuerte de todo el Japón y que debía tomar su entrenamiento con calma, especialmente por la enorme responsabilidad de ser alguien tan fuerte en un cuerpo inmaduro. Aunque deja pensando al muchacho, Yahiko no olvida su deseo de ayudar a Kenshin y los demás en proteger a la gente que ama de esa venganza que se está preparando en su contra.

El primer paso de esa venganza se realiza la siguiente noche, cuando Inui y Otowa dirigen un ataque a dos puntos en Tokyo. Ambos lugares resultan ser el doujo Maekawa y la casa del jefe de policía Uranamura. Cuando Kenshin se entera, envía a Sanosuke al doujo y él se dirige a la casa del señor Uranamura. Sin embargo, está lleno de ansiedad, pues se da cuenta de que han atacado lugares con escasa relación personal con él. Preocupado, ordena secamente a Yahiko que se quede con Kaoru, lo que llena al muchacho de frustración.

Cuando Sanosuke llega al doujo atacado, encuentra a las fuerzas policiales incapaces de lidiar con Inui, quien se burla de ellos y de sus armas. A pesar de su obvia poca capacidad mental, su agresividad compensa bastante bien y una extraña armadura que cubre sus manos y antebrazos le brindan una adecuada protección contra las balas. Sanosuke tiene bastantes problemas tratando de luchar contra este hombre

que usa un método de lucha similar al suyo, pero más por la herida de su mano, que evita que use su Futae no Kiwami al temer las consecuencias sobre sus huesos. Sanosuke recibe una tremenda paliza, pero su forma de vida hace que siempre se levante, a pesar de todos los moretones. Mientras lucha contra Inui, éste le habla de que Kenshin venció a su maestro, lo que lo llenó a él de rabia, pues no quería que lo recuerden como discípulo de un perdedor. Sanosuke reconoce la estupidez del tipo (¿se parece a alguien, no?) y finalmente decide usar su ataque especial, lo que destruye fácilmente la armadura de Inui, quien se llena de rabia, especialmente cuando Sanosuke se burla de "su invencible armadura que no es invencible". Lamentablemente, la mano de Sanosuke no resiste el esfuerzo adicional y colapsa. De pronto, interviniendo aparece la extraña figura de Iwanbo, quien ordena a Inui que se retire, tras lo cual él mismo abandona a la gorda figura y huye. Sanosuke se da cuenta de que algo anda mal y detecta humo saliendo del gordinflón, al cual aplica tremenda patada y hace volar el explosivo que tenía dentro. Ello advierte a todos y la explosión, a bastante altura, no causa bajas.

Por su lado, Kenshin llega a tiempo para salvar al jefe de policía Uranamura. Hyouko Otowa parece poseer extraños poderes, pues destruye la pistola del policía en sus propias manos sin medio aparente. Sin embargo, cuando llega Kenshin y trata de hacer lo mismo con él, su secreto se descubre. Simplemente se trataba de un lanzador de dardos en su muñeca, la cual activaba con un hilo, mientras hacía un grito que distraía la atención. Se declara así mismo como maestro de las armas escondidas, pues en sus ropas hay al menos diez armas mortales. Le explica a Kenshin que busca vengarse de él, pues cuando era Battousai mató a un amigo suyo, con el cual se divertían matando gente por ahí. Otowa no parece muy interesado en luchar contra Kenshin, ahora que éste interceptó uno de sus dardos con la mano desnuda, así que lanza un frasco a una poza de agua, produciendo un vapor que entumece parcialmente a Kenshin, dándole la oportunidad al cobarde de huir. Kenshin se recupera pronto y se asegura que la familia del policía salga del lugar, pero de pronto oye de nuevo el aterrador sonido del Armstrong y la casa salta hecha pedazos. Para suerte, Kenshin se había anticipado y logra sacar el cuerpo inconsciente de Uranamura del lugar.

Al otro día tenemos a Kaoru preocupada, esperando a todos en el doujo junto con Tsubame, la cual se había mudado con ellos luego de la destrucción del Akabeko. Kenshin no se ha aparecido y Yahiko ha hecho guardia toda la noche, para incomodidad de Kaoru, quien le reprende su acción. Sin embargo, Yahiko le grita que ésa era su misión y que haría lo que debiera, a pesar de estar tan frustrado por ser el más débil.

En la ciudad, Kenshin vaga preocupado por las implicancias del ataque de la noche anterior cuando se cruza con el hombre del cabello plateado. Lo reconoce e identifica como Enishi Yukishiro. Enishi, lleno de rabia lo acusa de la muerte de su hermana y de todo lo que le pasó desde entonces. Escapando de la era que Kenshin había forjado, Enishi había huido hacia Shangai hacía diez años y entre el muladar y el crimen se había hecho fuerte, y a la vez jefe de la mafia de Shangai. Incluso le comenta que él fue quien proveía de armas a Shishio, aunque no sabía que Kenshin se había enfrentado contra él. Su locura es obvia y nada puede hacer Kenshin para evitar que extienda su venganza contra él hacia aquellos que lo rodean. Le ruega que le diga qué debe hacer para ser perdonado, aunque eso signifique que

deba morir por sus pecados. Pero Enishi no está interesado en matarlo y le dice que lo que quiere es que sufra hasta más no poder. Le advierte que volverá para atacarlo en el doujo Kamiya en diez días más y se retira, dejando a Kenshin agobiado.

En el doujo Kamiya, Kaoru se encuentra con la figura de Iwanbo (la cual Sanosuke había llevado como trofeo) y se da cuenta que algo muy serio está pasando. Logra extraer algo de información de Sanosuke, pero no es mucho lo que puede decirle, pues hasta ese momento él mismo no estaba al tanto de Enishi. De pronto, un atribulado Kenshin llega y su aspecto es tan miserable que Kaoru no insiste en nada y sólo le sugiere que vaya a descansar. Sin embargo, poco descanso puede obtener, ya que una horrible pesadilla le hace ver a Kaoru alejándose de él en un campo de huesos humanos. Cuando al fin llega hasta ella, el rostro que se vuelve hacia él no es el de Kaoru, sino el de otra mujer. Agitado, se despierta más preocupado que antes.

Mientras tanto, Kaoru ha aceptado incrementar el entrenamiento de Yahiko, quien acepta la mayor exigencia sin chistar, deseoso de aumentar su utilidad a los demás. Kenshin los ve a todos reunidos y toma una decisión. Toma a Kaoru por la mano y les dice que les hablará de su pasado y de cómo esta lucha comenzó, de su vida como asesino y especialmente de su mujer, Tomoe, lo que deja petrificados a todos.

Cuando la impactante historia termina, nadie sabe qué decir. Kaoru está confundida y no sabe cómo enfrentarse a dicha verdad. Comprende la situación que vivió y se identifica mucho con Tomoe Yukishiro, aunque se da cuenta de que Enishi está muy perturbado para comprender los verdaderos sentimientos de su hermana. Todos los demás toman la nueva información a su manera, pero para Yahiko su decisión de hacerse más fuerte se incrementa por la seriedad de la situación, lo que aprovecha para finalmente convencer a Kaoru para que le enseñe el último secreto. Kaoru acepta, pero le impone un rudo ejercicio, en donde debe cruzar sus manos sobre su cabeza en un rápido movimiento, en un total de 10.000 veces, cantidad que deberá cumplir antes de los diez días si quiere que le muestre la técnica.

Entusiasmado, Yahiko toma con gran seriedad el ejercicio, a pesar de las burlas de Sanosuke sobre la extraña pose.

Los días pasan rápidamente por ambos bandos, todos preocupados haciendo todos los preparativos. En el doujo, Yahiko sigue con sus ejercicios y anuncia que finalmente llegó a la mitad, lo que le gana la aprobación de Kaoru y el encargo de hacer siete mil más, ante el espanto de Yahiko, quien a pesar de todo no se deja amilanar. La verdadera preocupación de Kaoru es el estado mental de Kenshin ante la inminente batalla y la posibilidad, ahora menos remota, de volver a la mentalidad del Battousai. Deseosa de ayudarlo, se acuerda de un detalle que le contara Kenshin, acerca de un diario que Tomoe llevaba y que Kenshin dejó en un templo en Kyoto. Segura de que las mismas palabras de Tomoe podrían convencer a Enishi de los sentimientos de su hermana como mujer, envía una carta a Misao para que lleve dicho diario a Tokyo. Misao recibe el encargo, alegre de poder ayudar a sus amigos y más contenta cuando Jiya le pide a Aoshi que la acompañe para cuidarla. Rápidamente van al templo, recuperan el diario y se dirigen a Tokyo.

El noveno día llega, y para desesperación de Yahiko, Kaoru

insiste en aumentarle el ejercicio una y otra vez, a pesar de la proximidad de la batalla. Finalmente, Kaoru acepta mostrarle la técnica, aunque le advierte que para llegar a dominarla faltará mucho, y eso significa que no tendrá mayor participación en la batalla que se aproxima, lo cual Yahiko tiene que aceptar. Kaoru le ordena que la ataque, cosa que él hace con entusiasmo (tal vez demasiado para el gusto de Kaoru). Cuando Yahiko lanza un poderoso golpe a la cabeza desprotegida de Kaoru, la última técnica del estilo Kamiya se hace obvia. Con sus manos cruzadas sobre su cabeza, Kaoru bloquea la espada con los dorsos de sus manos, usando su misma espada como apoyo. Habiendo anulado el ataque, arroja a Yahiko hacia un lado. Yahiko queda impresionado y trata de imitar el movimiento, pero Kaoru, sabiendo que haría el movimiento, simplemente ataca a su estomágo, dejándolo sin aire y sin el contenido del almuerzo. Esto le hace ver a Yahiko lo crítico que es usar dicha técnica, pues aunque deja sin defensa al contrario, usarla antes de tiempo lo deja a él sin defensa alguna. Yahiko comprende la realidad, pero internamente se da cuenta de que hizo el movimiento aún más rápido que la misma Kaoru, lo que lo lleva a reiniciar el ejercicio con nuevo entusiasmo.

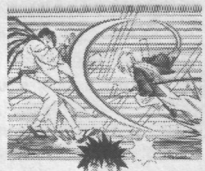
Finalmente, el día del ataque llega y Kaoru se lamenta de que Misao no haya podido llegar a tiempo. Sin embargo, el día pasa y llega la noche sin que nada especial pase. Yahiko está listo, a pesar de que Kenshin le advirtió que no participaría a menos que fuera absolutamente indispensable, cosa que acepta obedientemente. De pronto, la noche se ilumina y por un instante esperan la explosión del cañón Armstrong, pero pronto ven que se trata de fuegos artificiales. Su alivio dura poco al ver llegar en medio de las luces un grupo de globos (lo último de la tecnología) con los equipos de ataque de Enishi. Sin esperar más, Kujiranami se lanza desde lo alto preparando un disparo de su cañón. Usando el puño de Sanosuke como catapulta, Kenshin se lanza contra él y lo intercepta en pleno vuelo con un Kuzuryuu Sen, haciendo que el gigante termine estrellado contra el suelo. Kenshin se sube al techo y en un despliegue de poder emite su "ki", arrancando gran cantidad de tejas. Por un momento, Kaoru teme que Kenshin haya vuelto a ser el mortal Battousai, pero las palabras de Kenshin la alivian. De pronto, Kujiranami se levanta y prepara un disparo contra el doujo, pero Sanosuke estaba listo para eso.

Del suelo saca su vieja espada Zanbato, ahora reparada, y recibe el disparo del cañón, devolviéndolo hacia el gigante, que tiene que esquivarlo. Lamentablemente, la espada no resiste y vuelve a partirse. Antes de poder recargar, Kenshin corta el cañón y de un golpe directo al muñón, paraliza al gigante, al ser éste un punto vital.

Ahora es el turno de los demás, por lo que Inui y Otowa se lanzan al ataque, sólo para recibir comentarios acerca de su obvia estupidez y mal gusto para vestir de parte de Kaoru y Yahiko. Para añadir algo de leña al fuego, Megumi comenta que el tal Inui parece tan imbécil como el mismo Sanosuke. De pronto, Kenshin se coloca entre los dos grupos, enfrentando a Otowa, mientras Sanosuke se lanza con su Zanbato contra Inui, sólo para descubrir que su armadura ha sido reparada y mejorada. El resto de la espada Zanbato cae hecha pedazos e Inui procede a vapulear a Sanosuke. Mientras tanto, Kenshin está frente a Otowa y sabe que si va en ayuda de Sanosuke, el cobarde de Otowa atacaría a Kaoru y los demás que están a su espalda.

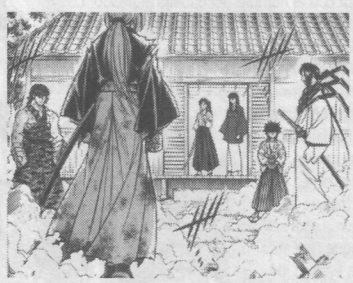
Rechaza las palabras de Otowa sobre que va a dejar morir a su amigo, y le asegura que Sanosuke luchará hasta el mismo amargo final. Otowa malinterpreta las palabras, acusándolo de cruel y cobarde, aunque Yahiko se da cuenta de que dichas palabras no fueron para Otowa, sino para Sanosuke, para demostrar que confía en su habilidad.

De pronto, desde lo alto de su globo, Gein lanza un voluminoso paquete que al caer deja al descubierto a lo que llama su Iwanbo número tres, el más avanzado de todos. Ante el nuevo enemigo, Kenshin tiene que tomar una decisión. Hace una mirada rápida hacia sus amigos y luego vuelve a enfrentarse a Otowa. A pesar de que todos creen que es un descuido de Kenshin, Yahiko comprende el mensaje: es hora de que él luche. De pronto, Kenshin se lanza con todo contra Otowa, quien, aterrado, da un paso atrás. La espada de Kenshin parece pasar sin tocarlo, mientras Kenshin pasa corriendo a su lado, dirigiéndose hacia Gein. Otowa se burla, especialmente cuando ve que Yahiko va decidido hacia él. Prepara sus dardos, sólo para descubrir que Kenshin había cortado el mecanismo. Distraído, recibe de lleno un golpe de la espada de madera de Yahiko.



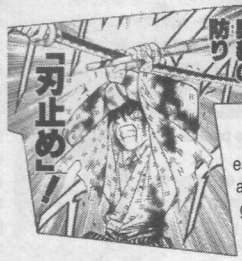
Kenshin se enfrenta al monstruo de Gein, sólo para descubrir que está hecho de un material elástico que resiste sus ataques. Los primeros intentos de Kenshin son infructuosos e incluso llega a recibir un buen impacto. Desde el interior del muñeco, Gein maneja hábilmente los controles, seguro en el cuerpo del gigante como si de una cabina de avión se tratara. Con la ventaja de no hacer mayor esfuerzo físico, está seguro de ser quien acabe con Kenshin, a pesar de que él no tiene particular deseo de hacerlo. Kenshin se da cuenta de que lo hace sólo por el reto y le asegura que no será vencido por una marioneta, declaración que llena de rabia a Gein. Sin embargo, esta vez Kenshin está listo. Realiza un movimiento de corte, similar a los que había intentado, pero añade un movimiento giratorio que toma el elástico y lo retuerce sobre sí mismo hasta romperlo, para total sorpresa de Gein. Sin embargo, no se le han acabado los trucos y una serie de ataques rotatorios de su brazo restante parecen sobrepasar a Kenshin. Pero en un ataque directo contra el cuerpo del gigante, Kenshin intercepta una roca y la clava contra el tórax de Iwanbo. Cuando Gein ataca, se da cuenta de que Kenshin ha insertado la roca en los engranajes principales de su máquina, y lo ha dejado indenfenso. Finalmente, y ante la atónita mirada de Kaoru y Megumi, Kenshin realiza el fulminante Amakakeru Ryuu no Hirameki y destruye a la invención de Gein.

Kenshin lanza su mirada hacia Enishi, quien ya se retira en su globo, y acepta el ruego de Megumi, quien le pide que no siga, pues su estado no lo permitiría. Tranquilamente pasa cerca de los demás luchadores y se sienta para ser atendido por Megumi.



La lucha de Sanosuke e Inui sigue con ciertas ventajas de uno y de otro, pero al ser estilos básicamente similares, la armadura de Inui comienza a ser un factor determinante. Sanosuke termina arrojado contra las paredes del recientemente reparado doujo, y allí se prepara para un nuevo round, ante la preocupación de Megumi, quien le advierte del estado de su mano. Sin embargo, el rudo luchador no se detendrá por eso y lanza un poderoso Futae no Kiwami contra su rival, quien lo recibe con su armadura. La mano de Sanosuke muestra el horrible castigo, mientras la armadura no sufre daños. Sin embargo, el cuerpo de Inui no es de metal, y sus brazos colapsan ante el tremendo impacto. Finalmente, con un formidable cabezazo, Sanosuke envía a Inui a la inconsciencia. Después, simplemente exige a Megumi que lo parche de nuevo.

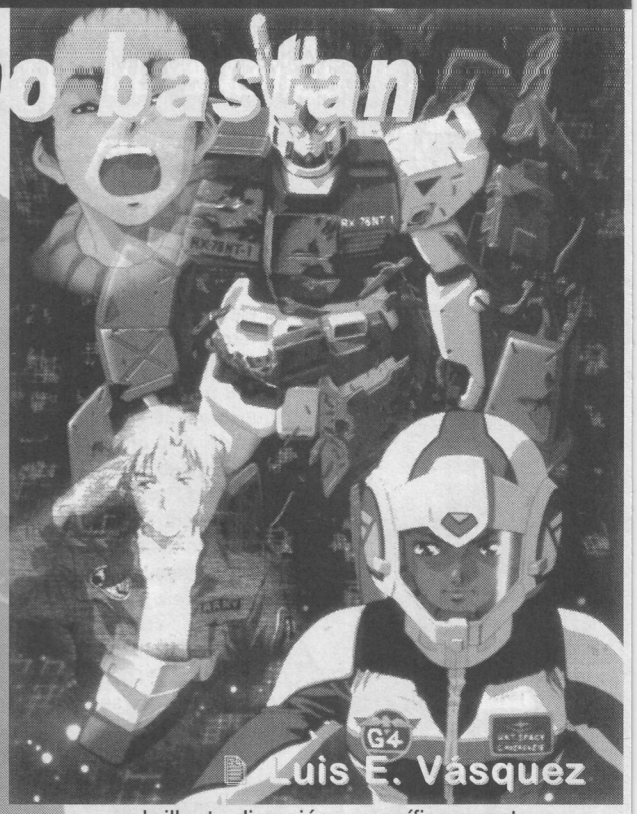
En el otro terreno de combate, Yahiko comienza bastante bien contra Otowa, quien todavía está impactado por el ataque de Kenshin. Sin embargo, como "maestro del arma escondida" (se cree Mousse de Ranma 1/2) pronto demuestra cuán ladino puede ser. Le arroja a Yahiko un frasco que él rompe en el aire, cubriéndolo de un polvo que resulta ser magnético. Debido a ello, las extrañas cintas que Otowa porta en su espalda salen disparadas hacia dicho punto, hiriendo a Yahiko con una serie de hojas metálicas muy flexibles. A pesar de la desventaja, Yahiko, en un cruce de espadas, logra robarle a Otowa su funda y con ella le logra arrancar su espada de las manos. Sin embargo, las hojas magnéticas vuelven a causarle más heridas a Yahiko, dejándolo muy debilitado. Kenshin no interviene y, es más, le dice a Yahiko que si quiso pelear, entonces debe ganar. Decidido se lanza contra Otowa, quien lanza un poderoso golpe contra Yahiko. Para sorpresa de todos, y especialmente de Kaoru, Yahiko logra imitar el último secreto de la escuela Kamiya, bloqueando la espada de Otowa. Antes de que las hojas flexibles puedan volver a herirlo, Yahiko utiliza su propia espada de madera y aplica soberano golpe a Otowa. Antes de caer inconsciente, Kenshin recibe en sus brazos a Yahiko, llevándolo para que sea atendido.



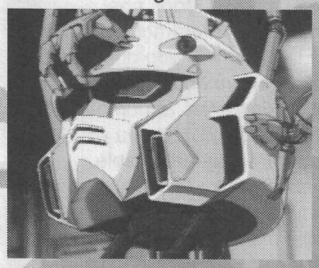
Todo parece haber terminado por esa noche, pero de pronto la atención de Kenshin se dirige a los globos de Enishi, y nota que uno de ellos tenía una escalera desplegada. A darse cuenta de la traición, corre hacia Kaoru y la saca del doujo justo a tiempo, antes de que una mano unida a un brazo larguísimo y enguantado en una horrible garra caiga sobre ella. Se trata de Mumyoi, quien resultó ser uno de los sobrevivientes del ataque que terminó en la muerte de Tomoe. Éste es un ser deforme, producto de técnicas de "perfeccionamiento corporal" aplicadas por su clan para realizar mejores trabajos mineros y tener miembros más largos. Su clan tiene dicho secreto tan celosamente guardado que cualquier que los vea debe morir, y por ello desea ver muerto a Kenshin (y por extensión, a todos los presentes). De pronto, y como comercial no deseado de cigarrillos, se aparece ante ellos la sonriente figura de Saitou, quien había seguido las actividades de Enishi de cerca por sus labores policiales.

continuará

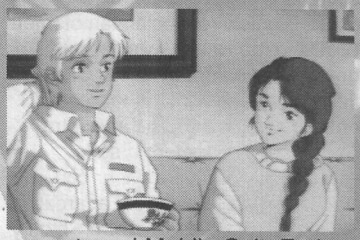
Cuando los sueños no bastan (U.C. 0079-0080)

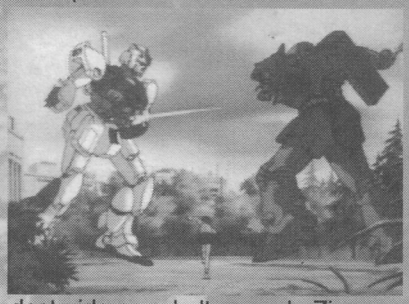


Recientemente terminada de proyectar en los últimos meses en Club Sugoi, esta serie OVA de 6 episodios marca el fin de la Guerra de un Año, al tiempo que muestra un lado de la guerra que pocas veces uno quiere saber o acaptar, en lo que realmente se describe como una tragedia animada.



Tras sufrir la ofensiva de la Federación, los Zion descubren a un nuevo prototipo de Mobile Suit clase Gundam, y tratan de destruirlo con el objeto de retrasar el imparable contraataque federal. Habiendo fallado el primer intento, es redescubierto en la colonia Side 6, y el grupo especial Cyclops es enviado a ella para destruirlo. Una vez ahí, Bernard Wiseman, uno de los miembros de la escuadra Zion, entabla amistad con Al, un niño de la colonia, el cual, emocionado por el hecho de participar en una guerra, le ayuda a encontrar al Mobile Suit. En los días que pasa con Al, conoce y se enamora paulatinamente de su vecina, Cristina MacKenzie, teniente de la Federación y paradójicamente piloto del Mobile Suit prototipo que debía destruir, el RX-78NT1 Alex Gundam. Tras fallar en su intento por eliminarlo, Bernie deberá enfrentarse solo al Gundam en un reconstruido Zaku para salvar a la colonia de ser destruida por el alto mando Zion.





Repleta de dramatismo, Poketto no Naka no Senso nos da a conocer la verdadera cara de un conflicto armado, así como los diversos niveles de lealtad entre un soldado y un niño y el fin de la ilusion que la infancia puede otorgar. Es una de las pocas producciones que muestran a los verdaderos afectados en una guerra: la población civil y aquellos quienes muchas veces son engañados por un falso idealismo. Con una brillante dirección, magnífica puesta en escena y un final con sabor a hiel, fue la primera serie en formato OVA dedicada a la serie que desarrolló el equipo original de Gundam (salvo el mismísimo Yoshiyuki Tomino por motivos personales). Un dato resaltante fue la entrega del diseño de personajes al genial Haruhiko Mikimoto (Superdimensional Fortress Macross, Top o Nerae: Gunbuster, Superdimensional Century Orguss y muchas mas).

Los actores de la tragedia

Alfred (Al) Izuruha: Un niño residente de la colonia Side 6. Es tan normal como todos los chicos, aficionado a la guerra y especialmente a los Mobile Suits. Tras conocer por primera vez a un piloto de combate en la persona de Bernie, y porsteriormente reencontralo, ayuda al piloto Zion a descubrir dónde está el Gundam prototipo. Pero poco a poco, Al descubrirá lo que realmente significa estar al pie del cañón, y no será algo agradable.

Bernard (Bernie) Wiseman: Un joven cabo de las fuerzas Zion. Luego de ser derribado en Side 6, descubre por azar la información que después llevaría a los Zion hacia allá para su captura o eliminación. Gracias a sus "habilidades" como espía, es reasignado a la unidad de captura Cyclops, la cual se infiltraría en la colonia. El destino querrá que se encuentre nuevamente con Al, con el cual formará equipo. De carácter amable y ciertamente muy falto de experiencia, la misión se convertirá en una verdadera odisea para él. Más aún; conocer a Cristina MacKenzie le dará una razón para quedarse a vencer él solo al Alex Gundam.

Christina (Chris) MacKenzie: Oficial de las fuerzas de la Federación Terrestre en calidad de teniente. Chris es reasignada a la colonia Side 6 con el fin de probar un nuevo Mobile Suit que ayudaría a la Federación a ganar la guerra. De carácter amable y juguetón, pero a la vez explosivo, Chris regresará a su tierra natal y volverá a encontrarse con Al, a quien cuidaba en su infancia. Es por cosas del azar que, gracias a su joven vecino, conoce a Bernie (un encuentro no muy agradable para el piloto Zion, al recibir un batazo), del cual poco a poco se enamora en silencio, sin saber que el mismo azar haría que ambos se enfrentaran por el futuro de cientos de miles de personas de la colonia.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Como cada mes, esta sección está de lo más interesante y este perrito ha tenido que sufrir bastante para poder responder a las preguntas de los socios. Como siempre, esperamos que el próximo mes nos hagan llegar todas sus inquietudes en sus encuestas.

- ¿Cuál es la trama de Magic Kaitou? (Socio No 1864)

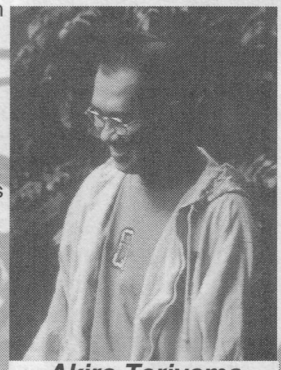
- Magic Kaitou es un manga de Gosho Aoyama, de quien conocemos Meitantei Conan y Yaiba. Magic Kaitou fue publicado antes de Yaiba y Conan, las otras dos obras importantes de su autor, y realiza crossovers con ambas, en especial con Meitantei Conan. Esta historia trata acerca del joven Kaito Kuroba, un gran mago y de paso terrible ladrón que, vestido elegantemente con un terno completamente blanco, se dedica a robar todo aquello que le llame la atención. Una chica llamada Aoko (otra versión de Ran), hija de un policía, tratará de ponerle las manos encima al escurridizo bandido. Pero éste, haciendo uso de todo lo aprendido en su oficio de mago, hace que dicho deseo sea casi imposible de realizar, empeorado por el hecho de que Aoko siente lo mismo que Ran por Shinichi; tal debilidad es aprovechada por el ladrón para mantenerse a salvo.

Por último, además de haber aparecido en la serie de TV de Meitantei Conan, Kaitou aparece en la tercera película de Conan titulada "El mago del fin del milenio" y, desde luego, hace de las suyas.

- ¿Cuánto gana un mangaka en la actualidad? (Socio No 6)

- Tradicionalmente, el pago es por página, depende del status del artista dentro de la industria del manga y es igual para hombres y mujeres: varía de 15 a 500 dólares p/p. Adicionalmente, hay un 10 por ciento de regalías por reediciones y derechos de licencia por mercadería asociada. Un artista que recién empieza a dibujar para un magazine juvenil puede fácilmente ganar al año unos 50,000 dólares. Hablemos de dos de los más grandes best-sellers de todos los tiempos: Rumiko Takahashi y Akira Toriyama. Las cifras que ganan estos señores es tan grande que no se puede medir con facilidad, pues hay que sumar los derechos de sus obras originales, mercadería asociada, regalías, derechos de animación y un largo etcétera. Lo que sí queda claro es que es un MONTÓN de dinero. En este caso, ambos tienen una casa propia en Tokyo (ESO es tener dinero); en el caso de Toriyama, su casa tiene JARDÍN y además PERRO (¡imagínense!, y un perro verdadero, no un tamagochi). El tiempo que estuvo contratado Toriyama en Dragon Ball tenía prohibido salir del Japón. Y esto no es nada raro: la mayoría de mangakas famosos del sol naciente cuenta con gente comisionada para velar por ellos y evitar que se alejen un metro de su mesa de dibujo; en este sentido, casi todos se esclavizan -perdón, trabajan- en casa. Por todo ello, es cierto lo que se dice que Japón es el único lugar del mundo en el que ser dibujante de historietas es una profesión rentable y de prestigio. Así, llegado el momento, le dijeras a tu papá "Papá, quiero ser mangaka", él te llevará en un recorrido por afamadas escuelas e institutos dedicados al rubro, y tu carrera dará oficialmente inicio el día que trabajes para algún mangaka famoso, completando sus bocetos.

Rumiko Takahashi



Akira Toriyama

- ¿Pasarán Shoujo Kakumei Utena en el Perú? (Socio No 1864)

- Como ya es de conocimiento público, Shoujo Kakumei Utena ha sido doblada al español en México y ya se inició su transmisión. Esto pone de nuevo un importante tema sobre el tapete. Todos nos alegramos al enterarnos de que una serie de anime ha sido doblada al español porque eso la acerca a nuestras pantallas. Sin embargo, lo que han hecho con Utena es verdaderamente lamentable. Empezaremos diciendo que la serie ha sido rebautizada como "Úrsula y el anillo mágico" (¿dónde queda la simbología del nombre de Utena que se traduce como "cáliz"? ¿Qué tiene de mágico el anillo del Seitokai, cuya función es abrir las puertas a la arena de duelo?). Asimismo, todo indica que una vez más un opening y un ending han caído en batalla. Otra joyita es que Dios, es decir, el príncipe que vive en el castillo invertido pendiente sobre la arena de duelo, se llama ahora Dionisio (conocido también en Grecia como Baco, divinidad a la que se le encarga el vino. ¿Qué tiene que ver el vino en todo esto?). Aparentemente, a alguien se le ocurrió -otra vez- que lo mejor sería "adaptar" la serie. Pregunta interesante: ¿qué va a pasar con el argumento según vaya avanzando y aparezcan algunos detalles como la relación entre Shiori y Juri? ¿Y qué decir cuando aparezca Akio? ¿¡Y qué dirán las sombritas en español?!... Ahora bien, respondiendo a la pregunta, es cosa de las televisoras el pasar Utena en el Perú, lo cual depende mucho del éxito que tenga fuera. Pero pensándolo fríamente, luego de que nosotros ya conocemos la historia tal cual es merced a los cuidados subtítulos de nuestro club, ¿realmente queremos que el doblaje mexicano manche o desvirtúe el concepto que tenemos de ella?

- ¿Cuántos mangas tiene Sa-san Aisu? (Socio No 1200)

- Como ya dijéramos una vez, la historia de Yuzo Takada se extiende por 33 volúmenes. Antes de la publicación del volumen 33, se especuló que éste sería el último volumen del famoso 3 X 3. Pero no lo fue; ahora ya se ha publicado el volumen 34 ¡y no acaba aún! Y claro está, ese último volumen se encuentra entre los diez mangas más vendidos de la actualidad. Pero como de esto hay realmente mucho que hablar, muy pronto habrá un informe completo de toda la historia en Masaka.

- Aparte de Urd, Skuld y Belldandy, ¿existe alguna otra diosa? (Socio No 0552)

- Sí. No contento con presentarnos a sus tres adorables diosas hermanas, Fujishima nos regala -aunque solamente en el manga- a dos chicas más. Ellas son Mara y Peorth. Mara, de ondulada cabellera rubia, pertenece a la oficina de diosas rival de la de Belldandy; así, la veremos hacer una y mil travesuras a la paciente deidad del presente para amargarle los ratos. Por su lado, Peorth es una especie de Skuld tamaño grande que se dedica casi a lo mismo que Mara, aunque reserva un buen rato para las demás, sobre todo para su versión pequeña, y a la que podremos ver en animación por primera vez en la película.

Mara

Peorth

LA PREGUNTA RARA DEL MES:

- ¿Es Psyduck el resultado de un experimento en el cual se intentó fusionar a un pato con Homero Simpson? (Socio No 2825)

- ¿Qué es Kiki Delivery Service de Miyazaki? (Socio No 2130)

- (¡Je, otra pregunta acerca de los animes favoritos de este perrito!) Mahou no Takkyubin, estrenada en 1989, es otra de las buenas películas que Studio Ghibli, de la mano de Hayao Miyazaki, le ha dejado a la animación mundial. Aunque la mayoría de los aficionados al cine de Miyazaki coinciden que ésta es una película "menor" dentro del trabajo de Ghibli, no por ello es menos entretenida y efectiva. Kiki forma con "Mi Vecino Totoro" las principales películas de cine para niños creadas por Studio Ghibli (ambas estrenadas y muy reconocidas en Occidente). Quizás por esto, la mayoría de seguidores de Miyazaki la considere algo más simple que sus tres principales películas: Kaze no tani no Nausicaä, Tenkuu no Shiro Laputa y Mononoke Hime (las tres vistas en club SUGOI, y a mucha honra), de las cuales aún siguen los debates para decidir cuál es la mejor. Kiki trata básicamente de una pequeña brujita que, al cumplir 13 años, sale del hogar paterno en busca de una ciudad donde establecerse y hacer uso de su magia en algún oficio. En el mundo de Kiki, la existencia de las brujas es, por cierto, algo bastante común. Así, la pequeña Kiki, cuyo único poder es volar con su escoba (y lo hace bastante mal), empieza su viaje con su gato negro Jiji, y ambos llegan a una hermosa ciudad costera (eso sí, como en todas las películas de Studio Ghibli, el trabajo de escenarios y fondos es en sí mismo toda una obra de arte). Sintiéndose totalmente incapaz e inútil, la pequeña brujita es acogida por la dueña de una panadería y es allí donde se le ocurre la genial idea de poner un servicio de reparto a domicilio usando su escoba, decisión que le acarreará un montón de problemas y situaciones, además de hacerle conocer a Tonbo, un niño de los alrededores, con el que trabará una relación a medio camino de la amistad y el primer amor. ¿El final? No, para qué; puede que algún día la veamos por estos lares.

- ¿En algún momento de la serie Slayers, Zelgadis encuentra la forma de curarse y recobrar su apariencia humana? (Socio No 2838)

- No, al final de Slayers Try, tercera y última serie de Slayers, los personajes se separan y continúan su camino, y vemos que Zelgadis continúa con su apariencia de quimera.

- ¿Qué es Love and Pop? (Socio No 1050)

- Luego de terminado Shin Seiki Evangelion y bastante aburrido de la animación y sus otakus, Hideaki Anno (ya saben, el "niño malo del anime" según el Oso Panda) se metió en la dirección de una película de acción real, o sea con personas. Love and Pop es un filme que trata acerca de la juventud japonesa actual (¿Kare Kano?) y de la prostitución juvenil entre las colegialas, proceder en el que se apoyan económicamente para pagar sus estudios. Esta película está basada en la novela de Ryu Murakami, el escritor favorito de Hideaki, de otra de cuyas novelas sacó los nombres de Kensuke Aida y Touji Suzuhara.

- ¿Cuáles son los verdaderos nombres de los cantantes mencionados en el ep. 23 de Kare Kano? (Socio No 1162)

- Como ya comentáramos alguna vez, es necesario adaptar ciertos discursos de los personajes cuando hacen referencia directa a su propio contexto, y uno de esos casos son las canciones y los cantantes dentro de la farándula nipona. Asaba menciona la canción "Qué manera de quererte", cuando el título original es "My heart will go on"; la segunda canción que menciona es "Ojos así" de Shakira, cuando Asaba dice realmente "Romance de Penicillin". Yukino interviene y dice que va a cantar "Cartas amarillas"; esta vez la canción se llama "La reina de la ciudad de Kabuki". Luego, en la conversación, se menciona el nombre de Nino Bravo y se lo confunde con el de Sergio Dalma, pese a que los originales son Yubu y Kiroro. Por último, la aguafiestas Mahou es sentenciada a cantar una canción de Ruth Karina, aunque el nombre original es Mihou Nakayama.

CADENA SUGOI

Con el fin de ampliar nuestra red de distribución, hemos establecido un plan de precios preferenciales mediante el cual esperamos llegar a muchos más puntos de venta en todo el Perú. Si tienes un local techado y deseas formar parte de la Cadena Sugoi para manejar nuestras publicaciones (Sugoi, Masaka, Yada, Kingdom) o demás productos (videos, mangas, cards, etc.), envía tus datos completos y los de tu local (incluyendo área total) a:

CADENA SUGOI
Apartado Postal RF-016 L-41
Lima

o al fax 346-2649 (fuera de Lima, marcar primero el prefijo 01)

Al cierre de esta edición, funcionan locales de CADENA SUGOI en:

LIMA METROPOLITANA
Cercado: Av. Garcilaso De la Vega (Wilson) 1219 Tel 971-2922
Jr. Cotabambas 223 (Librería Dago) Tel 426-1000
Jesús María: Horacio Urteaga 1271 (esq. Pl. San José) Tel 919-7351
La Molina: Alameda del Corregidor 2212, La Ensenada Tel 856-2132
La Victoria: Sebastián Barranca 1591, Stand A1 Tel. 965-8753
Magdalena del Mar: Jr. José Valencia 435, tienda 243 Tel 948-1409
S.J. de Lurigancho: Las Ortigas 958, Urb. Las Violetas Tel 324-2332
Surco: Av. Benavides 4125, 2do piso Tel. 449-4003
Av. El Sol 179, Urb. San Roque
Bolognesi 175 B
San Miguel: La Mar 2275, Gal. Shopping Center 114 Tel. 464-6247

INTERIOR DEL PERÚ
Arequipa: C.C. Panorámico, tienda 219 Tel 20-1601
Cusco: Av. Venezuela 1-8, Urb. Quispicanchis Tel 24-1017
Chimbote: Urb. 21 de Abril, B-24-11 Tel 32-4739
Huancayo: Jr. Tarapacá 335 Tel 23-4450
Iquitos: Pevas 219 (Comercial Nelly Dania) Tel 22-2550
Moquegua: Moquegua 989 (Librería Damphir) Tel 66-7492
Piura: Residencial El Morro, Block D-5
Tacna: Av. San Martín 716, Galerías Salomón Int. 6 Tel 74-3631
Trujillo: Jr. Ayacucho 625-641, tienda 77 Tel 29-5036

MASAKA

EL PRÓXIMO MES EN MASAKA:

Chris McKenzie
EN EL PERSONAJE DEL MES

Angelic Layer
EN RESUMEN DE MANGA

Gundam F91
EN GUNDAM, LA SAGA

Super Laser
EN MASAKA MECHA FILE

Akira Kamiya
EN ¡ÉSA ES LA VOZ!

Y COMO SIEMPRE, UN CARGAMENTO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS, KARAOKE Y NOVEDADES.

Tonde Bu

Por amor al chancho...

Sin lugar a dudas, de entre todos los géneros de anime, es el shoujo uno de los preferidos, y, dentro de este mismo, el tema de las "magic girls" el más explotado. Sin embargo, la mayoría de veces a la larga se tornan predecibles por girar alrededor de lo mismo, es decir, una jovencita que aún cursa estudios que recibe la misión de proteger al mundo de cuanto ser maligno tenga la mala suerte de cruzarse en su camino. Dicha labor la cumple sin paga y para hacerlo tendrá que acomodar su nueva forma de vida en el corto tiempo libre que le quede después de preocuparse de los chicos, las modas y tratar de no reprobar en la escuela. ¿Pero qué pasaría si ahora esta jovencita no sólo tiene que preocuparse por cumplir su misión, sino también procurar de que nadie conozca su secreto? ¿Y qué tal si le añadimos una nariz y una cola... de cerdo?. El resultado de todo esto sólo puede ser Tonde Buurin.

"Ai to Yuuki no Pig Girl Tonde Buurin" Chica cerda voladora del amor y el coraje

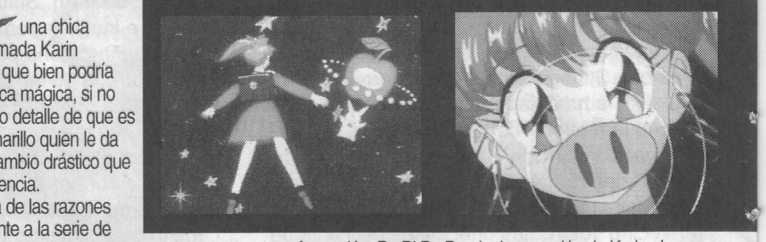
La serie Tonde Buurin es un shoujo infantil que fue transmitido por la TBS Network en Japón desde el 3 de septiembre de 1994, todos los sábados a partir de las 6 de la tarde, hasta completar 51 episodios el 26 de agosto del siguiente año. La historia se basa en el manga de Taiko Ikeda publicado en la revista "Ciao". En el Perú se transmitió enteramente por la señal de cable Fox Kids, pero lamentablemente, como ya se hizo costumbre, el doblaje nos privó del opening y el ending originales, los cuales son Ai wa Kakkowarui y Buurin a la mode respectivamente, ambos interpretados por el grupo Parquets. Esta serie es, en resumen, la historia de una chica llamada Karin Kokubu, que bien podría ser la usual chica mágica, si no fuera por el pequeño detalle de que es un pequeño cerdo amarillo quien le da ese poder y el cambio drástico que toma su apariencia.

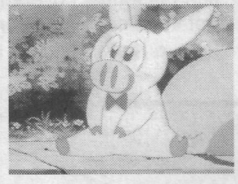
Ésta es una de las razones que hacen diferente a la serie de otras de su género: la heroína no cumple su labor por tener un alto sentido de justicia, sino más bien porque a largo plazo recibirá una recompensa por ello. Claro que poco a poco Karin empezará a darse cuenta de la importancia de su misión, y de cuánto bien ha hecho a su alrededor. Sólo entonces entenderá que Buurin ya es parte de ella misma.

Tonde Buurin está dirigida a un público infantil, por lo que las escenas de peleas, drama o misterio no son su fuerte. Sin embargo, ello no le ha impedido captar a un público juvenil, pues además está plagada de ocurrencias, risas y diversión. Si observamos con cuidado a los miembros del cast, nos toparemos con muchos nombres conocidos que harán sonar muy familiar a la serie.

Comienza la barbacoa

En un día normal en época de colegio, Karin Kokubu (Kassy Carlen) se dirige con mucho retraso a la escuela. En el camino se topa con un curioso cerdito amarillo, a quien cree moribundo. Al no haber nadie más para ayudarlo y sin importarle ya la escuela, intenta llevarlo a un veterinario colocándolo en su mochila junto con su manzana, su desayuno. Ni bien mencionó la jugosa fruta, el cerdito la buscó con desesperación y la devoró sin consideración alguna a la hambrienta Karin. Al ver que sólo había tenido hambre, le reprochó al animalito el haberla retrasado por tan poca cosa; continuó su camino y dejó al extraño ser atrás. Ya en su clase, es reprendida por su maestro por la demora. Todo habría quedado allí si la bolsa de Karin no se hubiera movido y llamado la atención de los alumnos y, más aún, de su compañera Keiko, quien no soportó la pasividad del profesor y por sí misma revisó la bolsa. Para su sorpresa, el cerdito salió presuroso de la misma y en su huida formó un pandemonio en el salón de clases. Kouichi (Lance), compañero de Karin y dueño del corazón de la misma, atrapó al cerdo, pero se le escapó de las manos. Karin lo persiguió por los pasillos, y cuando pensó que ya lo había alcanzado, éste desapareció de su vista. Aquel día transcurrió sin mayor problema para Karin, excepto por los constantes chismes respecto del cochino asunto y de un pelotazo que le impactó en el rostro, el mismo que sin querer salvó a Kaoru (Penny), otra chica interesada en Kouichi. A la salida de la escuela, Karin se cruzó de nuevo con el porcino personaje, a quien persiguió para arreglar cuentas. La persecución la llevó a un pequeño parque en el que encontró una polvera en forma de cerdo. Al levantarla, se abrió por sí sola y de la imagen reflejada de Karin en el espejo salió una nariz de cerdo color rosa que empezó a perseguir a la asustada chica por todas partes. Esta nariz voladora se unió a la nariz de Karin sólo gracias a la zancadilla que le hizo el cerdo amarrillo. Después de esto y para sorpresa de Karin, el ser amarillo se presentó como Tondariano III, príncipe del planeta Buuringo. Karin se burla del supuesto príncipe, pero al mismo tiempo comenzaba a impacientarse porque la nariz no daba vistos de despegarse de su cara. Así, le otorgó los poderes cósmicos de su planeta para convertirla en una superheroína. Para esto le pidió que repitiera las palabras de la transformación: Ba Bi Be Buurin. La reacción de Karin al verse convertida en lo que Tondariano III llamaba Buurin no era de extrañarse, ya que en vez de la típica heroína hermosa y curvilínea, se convirtió en una gorda, rosada, pero adorable cerdita. Por supuesto, Karin no veía nada adorable quedar convertida en un globo de feria, por lo que se puso a llorar por su apariencia. Pero las lamentaciones tenían que quedar para después, porque el espejo de la polvera reflejaba a un niño que estaba en peligro. De tal modo, Tondariano III la lleva hacia el siniestro, y sólo la visión del niño atrapado en las llamas hace reaccionar a Buurin y asumir su rol. Ella salva sin mayor dificultad al niño ante la mirada de los curiosos y de un reportero, que aprovecha para tomar fotos del cerdo volador. De regreso en casa, Tondariano III le da ciertas premisas básicas ahora que ha "aceptado" ser Buurin: tendrá que ayudar a los demás y guardar el secreto de su identidad, ya que si alguien se entera de él quedaría convertida en Buurin para siempre. Acto seguido, el Dream Tonpact (la polvera) empieza a tomar conciencia y a dar rápidos movimientos alrededor de la habitación, que rápidamente da la apariencia de estar flotando en el espacio. De ésta sale una voz que se identifica como Tondariano II, rey del planeta Buuringo y padre de Tondariano III. Es el rey quien la convence de ser Buurin por los beneficios que obtendrá, ya que si llega a juntar 108 perlas dadas por alguna buena acción (que van desde salvarle la vida a alguien hasta bajar un gato de un árbol), ganará el derecho de poder ser el héroe de su elección. Por otro lado, si abusa de sus poderes, los utiliza para el mal o por interés propio, las mismas le serán quitadas.





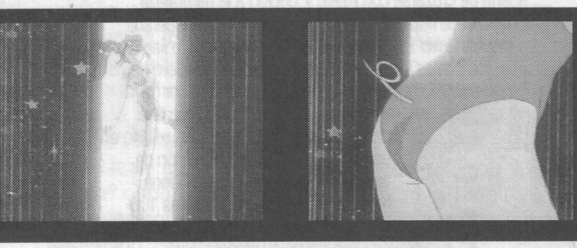
Un final adelantado

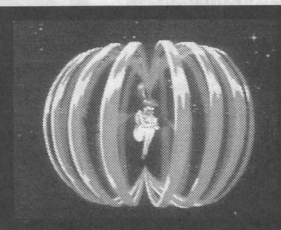
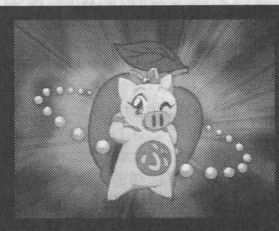
Después del encuentro con Ton-chan y su súbito reclutamiento, la historia rondará entre las mismas premisas básicas: las buenas acciones de Buurin y al mismo tiempo cuidar que su secreto no sea descubierto, tanto por el esfuerzo de unos como por traición de su gran bocota. De este modo y poco a poco, la serie tomará matices más dramáticos, pues en el camino se irán soltando las piezas de un rompecabezas que sólo se completará en los últimos cinco episodios que, a diferencia del resto de capítulos, son de carácter secuencial.

A Karin sólo le restan 29 perlas para llegar a las 108. Es el cumpleaños de Keiko Kuroha (Heather) y toda la pandilla ha sido invitada a la fiesta en su

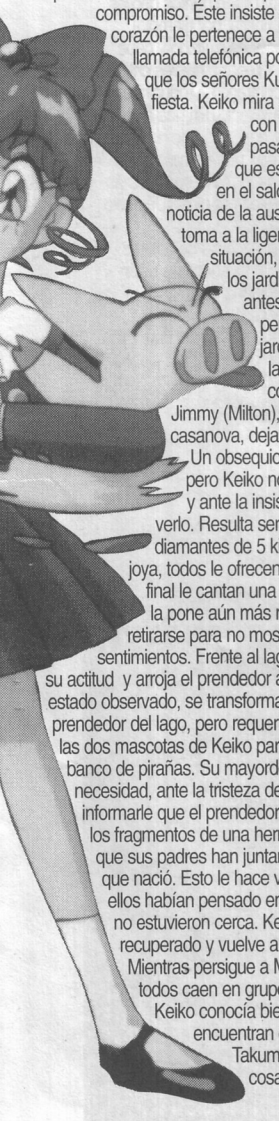
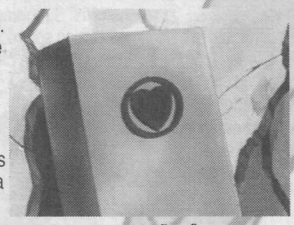
Buurin

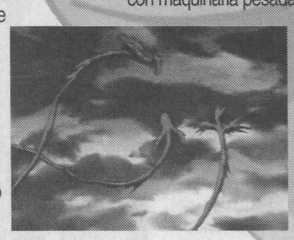
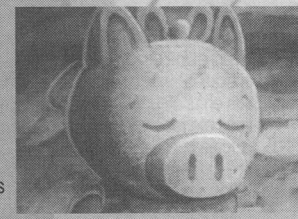
César Arellano



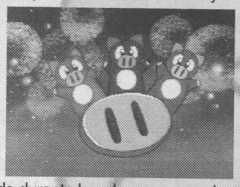
mansión. En el camino, los chicos quedan sorprendidos por la inmensidad de los alrededores de la finca de los Kuroha. Al llegar, una legión de sirvientes sale a recibir a Keiko y a sus invitados, quienes pasan sin demora a la antesala, la cual no tiene nada que envidiarle a la más selecta pinacoteca. El mayordomo personal y fiel amigo de Keiko, Kinoshita, le anuncia que sus regalos han llegado. La cantidad y calidad de nombres que se anuncian nos dan a entender lo conocida que es Keiko en la altas esferas sociales, tanto así que hasta el primer ministro le ha enviado un presente. Ante este espectáculo, Karin duda en darle su modesto regalo. Sentados en la mesa principal esperan la llegada de los padres de Keiko. Aquí nos enteramos de que sus padres están fuera de casa la mayor parte del tiempo y sólo se reúnen una vez al año. Keiko se retira para un oportuno cambio de ropa y deja a sus invitados frente a un extraño espectáculo. Los chicos se burlan de Mushanokouji (Radfor), pues conocer a los padres de Keiko es el primer paso para un compromiso. Éste insiste en que su corazón le pertenece a Karin y nadie más. Una llamada telefónica pone al tanto a Kinoshita de que los señores Kuroha no podrán asistir a la fiesta. Keiko mira por la ventana y recuerda con nostalgia los días felices que pasaba con sus padres y desea que esos días regresen. De vuelta en el salón comedor, Keiko recibe la noticia de la ausencia de sus padres y lo toma a la ligera, y, ante esta inesperada situación, pide al grupo salir a admirar los jardines antes de la cena, no sin antes derramar una lágrima por la pena. Entre la inmensidad del jardín, encontramos un inmenso lago habitado por pirañas y su cocodrilo y pulpo amaestrados. Jimmy (Milton), demostrando sus dotes de casanova, deja muy impresionado al pulpo. Un obsequio de sus padres ha llegado, pero Keiko no le toma mucha importancia, y ante la insistencia de los chicos acepta verlo. Resulta ser un magnífico prendedor de diamantes de 5 kilates. Después de admirar la joya, todos le ofrecen sus modestos obsequios y al final le cantan una canción de cumpleaños. Esto la pone aún más nostálgica y se ve obligada a retirarse para no mostrar sus verdaderos sentimientos. Frente al lago, les reprocha a sus padres su actitud y arroja el prendedor al agua. Karin, que la había estado observado, se transforma en Buurin y trata de sacar el prendedor del lago, pero requerirá de la ayuda de las dos mascotas de Keiko para salir ilesa del banco de pirañas. Su mayordomo se ve en la necesidad, ante la tristeza de Keiko, de informarle que el prendedor sólo es uno de los fragmentos de una hermosa diadema que sus padres han juntando desde el día que nació. Esto le hace ver a Keiko que ellos habían pensado en ella aun cuando no estuvieron cerca. Keiko se ha recuperado y vuelve a las andanzas. Mientras persigue a Mushanokouji y éste a Karin, todos caen en grupo en un viejo sótano que ni Keiko conocía bien. En uno de los muros encuentran el símbolo de la familia Takuma (apellido de Mushanokouji), cosa que hace suponer un vínculo entre ambas familias. La posibilidad de que ella y su amado Mushanokouji sean parientes conmociona a Keiko. Para llegar al fondo del asunto intenta quitar el emblema de su sitio, cosa que Karin, quien conoce parte del misterio de dicho símbolo, no piensa dejar hacer. Para mala suerte, la situación empeora, y, luego de que el sello se parte por la mitad, una puerta se abre entre este mundo y otro. Irresponsablemente, Keiko se acerca demasiado y es absorbida hacia el interior y junto con el resto que intentaba ayudarla. Del otro lado, se encuentran con un gigantesco jardín. Inconscientes del peligro, se disponen a explorar y toman por juego las advertencias de Karin respecto del inminente peligro; no obstante, les advierte de no mirar hacia atrás pues ello atraería el mal. Keiko y Mushanokouji van por su lado y el resto por otro. Los chicos encuentran un pequeño lago, y en un descuido Kouichi mira hacia atrás y es atacado por una fuerza maligna que lo jala al fondo del lago. Buurin, quien tuvo problemas para transformarse en ese loco mundo, lo rescata y por fin todos deciden regresar a la mansión, pero como no pueden mirar atrás, caminan hacia delante hasta encontrar otra salida. Keiko y Mushanokouji se encuentran con unas extrañas flores, que se roban la atención de la primera. Mushanokouji considera este espectáculo muy tierno. Pero Keiko comete el error de mirar hacia atrás, y una fuerza toma posesión de su mano y la hace comer los pequeños frutos de esas flores. Los chicos están en busca de la salida cuando sienten la presencia de algo detrás de ellos. Sin poder hacer más, voltean y de súbito se presenta un asustado Mushanokouji perseguido por una gigantesca Keiko. Poseída por el mal, Keiko culpa a las antecesoras de Buurin de haberlos encerrado en esa dimensión y, ahora que tiene la oportunidad, saldrán a su mundo para vivir allí. Buurin duda en atacar ya que en parte sigue siendo su amiga. Mushanokouji cree entonces conveniente "sincerarse" y declara a todo pulmón su amor a Keiko. Esto hace efecto y Keiko logra expulsar al ser. Ahora Mushanokouji sí que está en problemas. El mal se desata y los persigue. Buurin dibuja el símbolo del corazón para protegerlos y trata de abrir la puerta que se estaba cerrando, pues Kinoshita casi había restaurado el emblema. Logran salir, pero el mal también lo hace. Ya fuera el mal, toma la forma de sombras y se apoderan de los objetos inanimados, y por esto literalmente la casa los escupe. Todos huyen por su respectivo lado y es Buurin de nuevo quien se encarga de salvar la situación colocando papeles con el símbolo del corazón en cada lugar de ataque. Le pide a Kouichi que lo reparta entre los amigos y así la ayude. En casa, su familia es atrapada por una de estas sombras del mal, pero por suerte Karin aún guardada un sello. La duda se apodera de ella, pues qué haría si ve la necesidad de transformarse en frente de alguien. Al día siguiente, los sellos han sido puestos por toda la ciudad, excepto en la escuela, y es ahí en donde se encuentra todo el grupo de nuevo. Las sombras se enteran de esto y cargan sobre ellos ayudándose con maquinaria pesada. Ante el fuerte avance de las sombras, los sellos ya no son útiles y se ven obligados a huir al gimnasio. Karin trata de rehuir al grupo para transformarse, pero Kouichi la detiene. Las máquinas se han unido, formando un gigantesco monstruo, cosa que aumenta los problemas. Al final son atrapados en el sótano del gimnasio, en donde encuentran otro de los sellos de piedra en la pared. La protección que les brinda éste no dura mucho y termina por romperse. El pánico se apodera de los chicos y Karin sucumbe ante la presión. Sin importarle las suplicas de Ton-chan de no hacer una locura, se transforma en Buurin a vista de sus amigos. Todos están sorprendidos, pero las preguntas deben quedar para después, saca a los chicos del gimnasio y derrota con un sello a la monstruosa máquina. Todos quieren ver a Karin de nuevo, en especial Kouichi. Karin pretende engañarlos y engañarse a sí misma de que ella volverá pronto, pero la realidad es otra, quebró la reglas y nunca más volverá a ser Karin de nuevo. Kouichi huye culpándose de ello. Buurin se sobrepone y busca ayuda a sugerencia de Ton-chan, en la estatuilla de Ramiko (una antigua Buurin). El espíritu de ésta les dice que son siete los sellos y que fueron creados para retener el mal. En eso recuerdan que estos sellos ya los habían visto en diferentes lugares. Ton-chan supone que los sellos deben ser restaurados y cerrados en forma simultánea, por lo que necesitarán a otras seis Buurin más. Kouichi se siente deprimido por Karin y sólo le queda recordar los momentos que pasó con sus dos personalidades. Buurin aprovecha un momento de tregua para hablar con él y le pide perdón por la mentira. Kouichi le dice que aún le gusta, y esto anima a Buurin a declararle su amor. Un dragón de agua aparece de repente enfrente de ellos y estropea el romántico momento. Kouichi, al ver que Buurin ha sido inutilizada por el enemigo, come los frutos de la planta, consciente de que ellos atraerían el mal hacia él. Buurin se encuentra otra vez en la misma situación: no puede dañar a Kouichi y sólo puede correr ante los ataques del poseído, ya que ni el sello pudo detenerlo. Sus amigos lo animan a luchar contra el mal, pero él tiene otra idea. Kouichi descubre que la única forma de vencerlo ahora es encerrándose junto con el mal en la otra dimensión. Las sombras se dan cuenta del peligro que corren, así que abandonan al muchacho. La búsqueda de la otras Buurin está en marcha, pero hasta ahora ha sido infructuosa. Ni siquiera la de Keiko, quien pilotea un dirigible para ayudar a la búsqueda, al tiempo que se enteran de que el quinto sello ha sido roto. El control de la nave Kuroha pasa a manos del enemigo y aterriza cual kamikaze. Buurin y Ton-chan se dan cuenta de que la nave ha abierto un agujero en unas ruinas encontradas hace tiempo en medio de la ciudad, lugar donde encontraron la estatuilla de Ramiko. Después de comprobar la seguridad del sello que oculta este lugar, Mushanokouji encuentra sin querer antiguas inscripciones del planeta Buuringo que arrojan la forma de cómo llamar a las otras seis Buurin. El asunto es muy sencillo: sólo hay que decir parte de la transformación usando el Dream Tonpact. Seis buurin aparecen así identificándose con puntos en su barriga, como en un juego de dominó, mientras se enteran de la ruptura del sexto sello. Las sombras saben que únicamente queda un sello intacto, así que se unen para formar un mono gigante, el cual ataca a las seis Buurin que protegen el séptimo sello. En una acción arriesgada y sabiendo que su nivel de poder está próximo a terminar, la verdadera Buurin come los frutos negros y el mal ve una ocasión perfecta para tomar su cuerpo. Con ayuda de los superpoderes de ésta, elimina a las otras supercerditas y sólo Ton-chan evita que cumpla su objetivo de destruir el corazón de piedra. Al pilotear su nave, atrae a la gigantesca cerdita hacia una entrada a la otra dimensión que se abrió en el gimnasio, la cual está siendo custodiada por Kouichi. Ton-chan le da indicaciones a éste de que en cinco minutos restaure el sello, orden que preocupa a todo el grupo, repartido en los otros seis puntos con una respectiva Buurin. Pero repentinamente, las seis cerditas desaparecen. Un párrafo inferior a las inscripciones dice que si Buurin pasa mucho tiempo en posesión del mal, ella desaparecerá y ello marcará su fin. De este modo, a batalla en la otra dimensión será solamente entre Ton-chan y la Buurin del mal, quien, débil por la baja de energía de la original, no puede hacer mucho contra el príncipe. Aún así, sigue siendo un enemigo al cual hay que temer. Tondariano III se arma de valor e

inteligencia y vuelve a pilotear su nave, toma la cinta de Buurin y la convierte en una espada; dibuja el símbolo del corazón en la tierra y logra que ambas partes se separen. El tiempo se ha cumplido y sólo los segundos extra que les brindó Kouichi los salvan de quedar atrapados en la otra dimensión junto con el mal que aún intentaba vencer al bien.

El mal ha sido contenido y el mundo está a salvo. La victoria es empañada con un ambiente de tristeza mientras lamentan la pérdida de Karin. En eso, el planeta Buuringo aparece ante ellos y Tondariano II le confiere a Karin el resto de perlas por su gran victoria y la oportunidad de lograr su deseo. Ton-chan suplica a su padre que ella sólo quiere ser Karin y nada más que eso. El rey accede después de muchas súplicas, pero también le dice que tendrá que despedirse de Buurin para siempre. Ante la negativa de Karin de abandonar a Buurin, Ton-chan le hace ver que sus amigos hicieron el trabajo sin la ayuda de las otras Buurin y sin tener superpoderes, y ello demuestra que en todos hay algo de Buurin. Karin toma la alcancía de perlas y pide ser Karin de nuevo. Pronto es cubierta de la gran fuerza que emana de las 108 perlas, y al mismo tiempo todo el daño provocado durante la pelea es reparado.



Ton-chan llora ante su inminente partida pero oculta sus sentimientos ante Karin. Ésta no puede hacerlo; lo abraza efusivamente y llora por su amigo y añora volver a verlo. Es otro día, y al parecer todo ha vuelto a la normalidad. Karin ve con optimismo el futuro mientras sostiene la nariz de Buurin, deseando con todas sus fuerzas que lo vivido ese último año no terminara nunca, al igual como lo debieron haber hecho las anteriores Buurin en otras épocas.

Personajes de esta chanchada

Karin Kokubu (Kassie Carlen): Tiene 13 años y estudia en el primer año de preparatoria en el colegio Sei Ringo Gakuen. Sus señas características son sus grandes pupilas verdes, su cabello pelirrojo y unas trenzas que se asemejan a la colita de un cerdo. Es algo tonta, descuidada e impulsiva. Le gusta el tenis y es una gran dibujante. Es dormilona, no le gusta hacer la tarea y está enamorada perdidamente de Kouichi, aunque éste parece no darse cuenta. Admira a una superheroína con traje de conejo llamada Cutey Chao (Ginger Flame) y desea con toda el alma ser como ella, ya que no le agrada el aspecto de Buurin. Una de las premisas de la historia es la regla de que si alguien se entera de su identidad secreta quedará convertida en una cerda para siempre. Semejante posibilidad la tiene aterrada y le ha dado más de un problema a ella y una carcajada al espectador.

Rikako Kokubu: Abnegada madre de Karin que durante toda la serie brindará cariño a su hija sobre todas las cosas. Es muy buena diseñadora, lo que no hace extraño que le encante las muñecas tradicionales japonesas.

Shinichirou Kokubu (Ken Carlen): Periodista del diario local y padre de Karin. Fue el primero que tomó fotos a Buurin y desde ese momento se propuso descubrir su verdadera identidad.

Kouichi Mizuno (Lance Romero): Compañero de clase de Karin y el culpable de sus constantes suspiros. Le gusta el fútbol soccer. Si bien más de una chica está enamorada de él, ello parece no importarle o no se da cuenta de estos sentimientos. En cambio se enamora, pasando la barrera de lo extraño y de la pequeña diferencia de especies, de Buurin, a quien ve más hermosa, más femenina y más atractiva que cualquier otra chica. Según sus amigos, un pequeño problema porcino. Si bien Karin aprovecha aquello, tampoco la complace del todo, pues quiere ganar su corazón siendo ella misma (o como alguien más bella).

Hirouni Kashiwagi (Harley Hoover): Es el mejor amigo de Kouichi, compañero tanto de salón como en la cancha. Es un joven soñador y el responsable de animar a Kouichi a salir en busca de aventuras para que se meta en más problemas de los que puede manejar. Él es a Masami lo que Kouichi es a Karin, aunque demuestra más interés por Kaoru. En una ocasión, fue llevado a tal punto por sus fantasías que empezó a creer que tenía poderes sobrenaturales.

Masami Yamakawa (Prudence Plumm): Es la mejor amiga de Karin. Es una brillante y optimista chica de cabellos verdes, de personalidad centrada y algo seria, la cual contrasta con su extrovertida amiga. Se le reconoce por sus gruesos lentes y por su redondeada cara que la hace ver de contextura gruesa. Al parecer está enamorada de Hirouni, pero su natural timidez le impide declarar por completo sus sentimientos. Es una excelente tenista.

Jimmy Matsumoto (Milton Hassen): Es el clásico nerd del salón. De personalidad desconfiada y escurridiza, tiene por pasión las computadoras, los videos y todo lo que tenga que ver con la electrónica. Una de sus cualidades es tomar todo con conjeturas y análisis. Su corazón le pertenece a Kaoru. Su interés por afirmar una teoría científica lo llevó en una ocasión a intentar descubrir la verdadera identidad de Buurin, cosa que no le agradó mucho a la protagonista. Una equivocación en su examen de ábaco lo llevó a tener fobia a las hojas de sakura, ya que eran propias de la estación al examen.

Kaoru Hidaka (Penny Round): Es la chica más linda de la clase. Esta damisela de hermoso cabello rosado claro también está interesada en Kouichi y le afecta más que a Karin el que éste no se interese en ella. Tiene un corazón noble y desinteresado y es por mucho la chica más tierna de la escuela. Es una experta en la cocina y agasajará a Kouichi con grandes manjares, que insensiblemente serán repartidos por éste a todo el mundo por igual. La práctica del yoga va perfecto con su naturaleza tranquila. Inexplicablemente su destino tiene la imagen de Matsumoto en el camino.

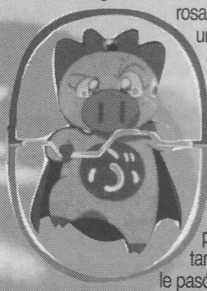
Mushanokouji Takuma (Radfor Tammack): Proviene de una familia millonaria y es el chico más popular de la escuela. Tiene admiradoras por cientos y sin problemas llenarían un teatro. Aun así, es Karin quien lo tiene flechado, aunque ella le reitere en todo momento que sólo lo quiere como un amigo. El símbolo de su familia, un corazón encerrado en un círculo, ha servido desde mucho como sello a una fuerza maligna, el cual tiene que ver mucho con el desenlace de la serie. Algo sumamente gracioso con respecto a este personaje es que se le verá siempre entre dos situaciones: persiguiendo a Karin y escapando de Keiko.

Keiko Kuroha (Heather Hogwarsh): Delegada de la clase de Karin y presidenta de prácticamente todos los clubes de la escuela. Esta chica multimillonaria es egocéntrica y se expresa siempre en forma arrogante. En varias ocasiones le robará cámara a Karin al cumplir su labor de entrometida. No duda en ofrecer su ayuda a quien lo necesite, y, aunque parezca que lo hace por presumir, en realidad lo hace sólo para hacerse notar en el grupo. Está enamorada de Mushanokouji y piensa que es un ser creado únicamente para ella, aunque éste le diga muchas veces que no está interesado en una relación. El número de sus defectos sobrepasa al de sus virtudes pero en el fondo es una buena chica y gran amiga.

Tondariano II (Theodorix): Es el padre de Ton-chan y rey de Buuringo. Aunque nunca se le ha visto, sabemos de él por sus comunicaciones con Karin y su hijo desde su planeta a través del Dream Tonpact, para enterarse de qué nueva locura tendrá de sacar a su bisoño hijo y a su alocada pupila. Es quien premia las buenas acciones de Buurin con perlas, pero también castiga las malas quitándoselas. Aunque sólo debe otorgar perlas por buenas acciones, la cantidad de las mismas también dependerá del humor en que se encuentre. En una ocasión tuvo la mala suerte de cruzarse con Keiko y, debido a la naturaleza posesiva de ésta, lo puso en una situación desesperada.

Tondariano III (Iggy): O como Karin prefiere llamarlo, Ton-chan, pues le era difícil pronunciar su verdadero nombre. Es quien le dio el Dream Tonpact, fuente del poder de la cerda, pues la reconoció como una persona de buen corazón al auxiliarlo en una oportunidad. Tiene la misión de instruir a Karin para ser una buena heroína. Si Karin logra juntar las 108 perlas él ganará el derecho a ser el próximo rey de su planeta. Su comportamiento es aún muy infantil, cosa que ha llevado a tener algunas dificultades con ella. Es el responsable de recargar el poder de Buurin al colocar la nariz de cerdo en la suya. Tiene una prometida que lo espera en su planeta y es muy celoso con respecto al destino de Buurin. Le gustan mucho las manzanas. La serie original cuenta con un narrador que es el mismo seiyuu que el de Ton-chan.

Buurin (Super Cerdita): Es Karin en su forma de heroína. Su misión en la Tierra es hacer buenas acciones, las cuales son recompensadas con una cierta cantidad de perlas según la calidad de la obra. Es totalmente de color rosa, tiene ojos verdes al igual que Karin, un atuendo que nos recuerda al clásico superhéroe y un lindo lazo que la hace ver como una tierna cerdita. En su pecho se observa las iniciales de su nombre "Bu" en hiragana. No tiene puntos débiles (como buurinkita, por ejemplo), pero su poder es limitado y debe recargarlo al llegar a niveles críticos, pues de lo contrario se reducirá al tamaño de un insecto. En una ocasión le pasó y tuvo que desligarse de muchas perlas para recuperar su tamaño. Tiene una forma curiosa de hablar mezclando la palabra Bu al final de la frase. Además, al hacer una extravagante aparición siempre dice: ¡Déjaselo todo a Buurin!



Kobuta (cochinillo): Son tres chanchitos de colores rojo, verde y azul. En sus barrigas están escritos en hiragana la palabra Kobuta, la cual se divide en tres partes, un signo para cada uno. Ellos aparecen sólo cuando Karin piensa en ellos, para dar énfasis a un chiste, animándolo aún más con una bonita melodía y graciosa actuación. Esto no impide que en ciertas ocasiones los símbolos cambien.

Staff:
Guión: Taiko Ikeda
Story Board: Tatsuya Hirakawa
Director de animación: Hirokazu Ishino
Director de arte: Masamichi Takano
Productor: Masahiko Kobayashi
Director ejecutivo: Takayoshi Suzuki
Diseño de personajes: Hiromi Kato
Director de animación: Tatsuo Miura

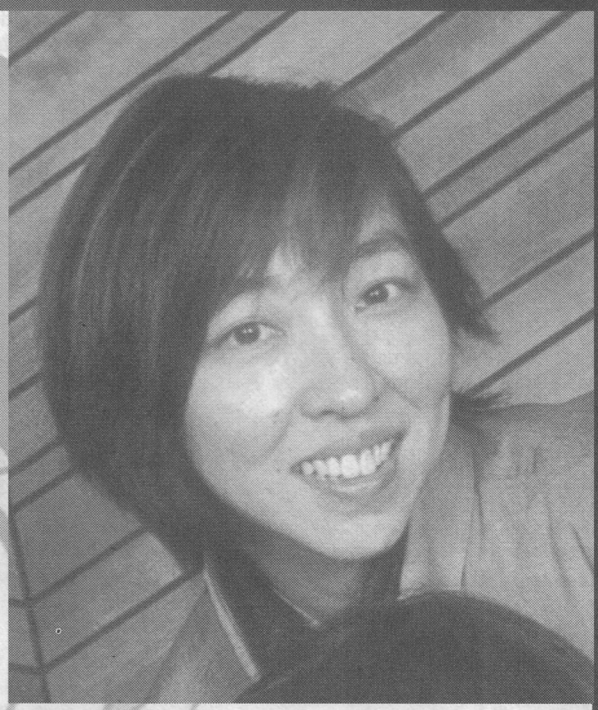
Voces:
Karin Kokubu/Buurin: Yuri Shiratori
Keiko Kuroha: Rika Matsumoto
Kouichi Mizuno: Akira Ishida
Kaoru Hidaka: Junko Asami
Jimmy Matsumoto/Mike: Wataru Takagi
Tondariano II: Takao Ooyama
Tondariano III / Narrador: Yuriko Fuchizaki
Mushanokouji Takuma: Tsutomu Kashiwakura
Makoto Arashiyama: Taro Arakawa
Tateishi Nanako: Maria Kawamura
Gorou Tatsumaki: Tomohiro Nishimura

¡ÉSA ES LA VOZ!

Una reconocida cantante y una reconocida seiyuu, además es capaz de interpretar roles femeninos y masculinos. Conoscan a esta excelente seiyuu, ella es...

Minami Takayama

Armando Asato



Esta seiyuu nació en Tokio el 5 de Mayo de 1964 y su verdadero nombre es Izumi Arai. Inicia su carrera en la historia "Hikaruon" interpretando un papel secundario como una estudiante, y desde allí ha interpretado diversos papeles y ganado prestigio. Entre ellos tenemos a Conan Edogawa de Meitantei Conan (en la actualidad, su rol más importante y conocido), Ascott de Magic Knight Rayearth (visto en nuestras pantallas como Las Guerreras Mágicas), la metalizada Nabiki Tendou de Ranma ½, el recordado villano Dilandau Albatou de la serie Tenkuu no Escaflowne (¿recuerdan la risa de Dilandau?) y en la misma historia como el Príncipe Sid, Mukuro de Yuu Yuu Hakusho, Mei Asaoka de City Hunter y Keiko de Crayon Shin-chan. Es además la primera seiyuu que presentamos que haya trabajado en una película del Studio Ghibli, en este caso como la brujita Kiki. Otro de sus trabajos más recientes ha sido como Yohko Yamamoto en Soreyuke! Uchuu Senkan Yamamoto Yohko. También trabajó como Yaiba Kurogane en Yaiba (serie que la televisión local nos presentó durante un corto tiempo), Inusaka Keno en Hakkenden y Atros en Iczer-3. Entre las producciones en que ha dado voz a los protagonistas están Shonen Ashibe como Ashibe, The Weathering Continent como Lakshi, Nintama Rantarou como Rantarou y, obviamente, Meitantei Conan. Un dato curioso de su participación en esta serie es que en los episodios 81 y 82 interpreta a un personaje llamado precisamente Minami Takayama, que es también una cantante. Como podemos apreciar, Minami puede interpretar una gran diversidad de personajes sin importar el sexo o la edad, y esto gracias que es una de las muy escasas seiyuu con la peculiaridad de tener una voz grave y bastante moldeable.

Por otro lado, Minami también ha prestado su voz para diversos videojuegos, interpretando personajes como Ascott (Magic Knight Rayearth - Sega), Nowaru (Melty Lancer - Playstation), Emilio Michaelov (Psychic Force - Dreamcast, Windows), Nabiki Tendo (Ranma ½ - PCengine y megaCD).

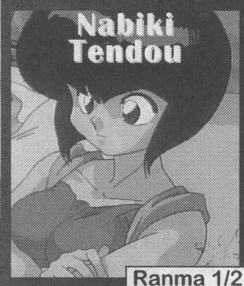
Por el lado musical, Minami también ha llegado bastante lejos y ha tenido mucho éxito. Su primera aparicion importante fue al formar parte del grupo DoCo, conformado por cinco de las seiyuus femeninas de la serie Ranma ½. Posteriormente, participó como solista en algunos de los CDs de las diferentes series en las que ha participado. Sin embargo, más adelante nos sorprende al convertirse en la vocalista de un dúo conocido más adelante como Two Mix, intérprete del tema "Just Communication", uno de los openings de la serie Gundam Wing, y así se volvió muy popular entre los aficionados al anime y al J-Pop. Desde entonces, Two Mix ha participado en diversas producciones de anime, y la popularidad de Minami como intérprete ha ido en ascenso. Hasta la fecha, ha producido 29 CDs y alrededor de 16 CD singles.

Minami comenta que le gusatría conocer el lugar de origen de donde vendría el primer extraterrestre que contactará a los seres humanos.

Seudónimo:	Minami Takayama
Nombre verdadero:	Izumi Arai
Fecha de nacimiento:	5 de mayo de 1964
Lugar de nacimiento:	Tokyo
Signo del zodíaco:	Tauro
Tipo de sangre:	B
Medidas:	78-55-82
Agencia:	81 production
Talla de calzado:	23
Primer trabajo:	Hikarion
Deseo:	Abordar un avión de combate

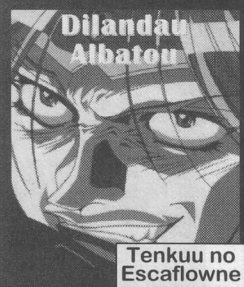
Yamamoto Yohko

Kiki's Delivery Service



Ranma 1/2

Magic Knight Rayearth



Tenkuu no Escaflowne

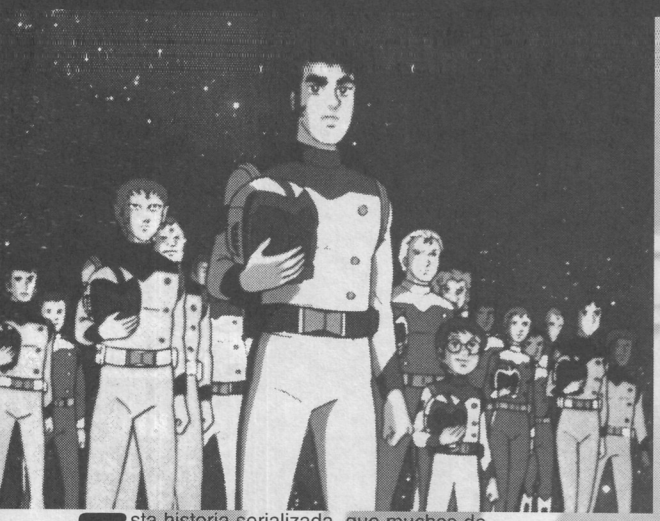
The Weathering Continent

Record of Lodoss War

Sol Bianca

MASAKA MECHA FILE

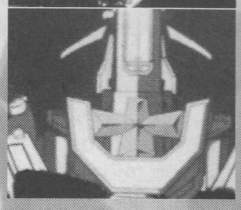
Dairaaga XV



Esta historia serializada, que muchos de nosotros conocimos como Voltron y que fue exhibida en el Perú a mediados de los 80´s, es en realidad una serie independiente que no tiene nada que ver con otra (muy recordada por tener robots de apariencia felina) que también era conocida con el mismo nombre y aún se puede ver a través del canal de cable Cartoon Network.

El verdadero nombre de esta serie es Kikokan Tai Dairaaga XV y fue producida por la monstruosa TOEI, que fuera la madre de la mayoría de animes mecha de dicha época. Esta serie fue llevada a la televisión en el año 82 y transmitida todos los miércoles a las 5:45 de la tarde por la señal abierta de Tokyo TV.

La historia se inicia con la alianza de tres planetas en pos de la investigación de otros mundos, conformada por la Tierra, un planeta llamado Sara y otro llamado Mira. Teniendo como principal objetivo el conocer otros mundos y buscar espacio donde desarrollarse pues los planetas están a punto de sobrepoblarse, la alianza organiza un viaje expedicionario a un planeta lejano muy similar en apariencia a la Tierra, teniendo como transporte un gran carguero espacial y nave nodriza llamada Ragaguard. Además de conducir al equipo Raga (nombre que tienen los miembros de la expedición) la nave llevará también tres unidades especializadas para la investigación del planeta en sus tres elementos primarios, como son la tierra, el aire y el agua.



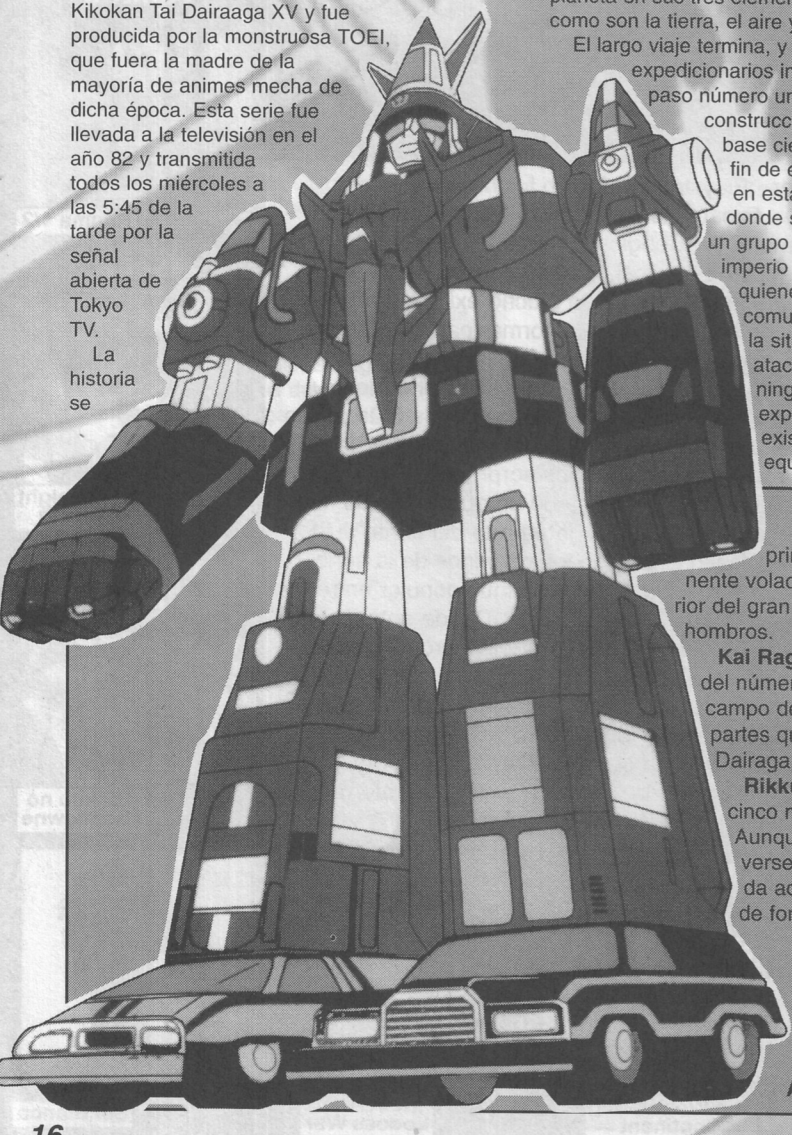
El largo viaje termina, y los expedicionarios inician, como paso número uno, la construcción de una base científica con el fin de estudiar el planeta. Es en estas circunstancias donde son descubiertos por un grupo de súbditos del imperio Garubesuton, quienes inmediatamente comunican a su emperador la situación. Éste ordena atacarlos frontalmente sin ningún tipo de explicación. Viendo su existencia en peligro, el equipo Raga recurre a sus unidades de combate Kuu Raga, Rikku Raga y Kai Raga.

Así, la inicial escaramuza tomará otros matices, pues el equipo Raga no sólo está conformado por humanos, sino también por habitantes de Sara y Mira, planetas que a la larga se verán afectados por la guerra contra el imperio Garubesuton.

Sin embargo, el equipo Raga contará con la valiosa ayuda del poderoso robot Dairaaga, que aparecerá al fusionarse en un solo cuerpo los tres equipos independientes de investigación. Éste tendrá un gran poder con el cual se enfrentará de igual a igual a los robots enviados por el imperio Garubesuton.

Dairaaga tendrá como principales armas unos anillos de fotones que se generarán en sus hombros. Al ser dispositivos de energía pura, son capaces de cortar cualquier cosa, por lo cual serán una excelente arma de ataque puntual contra el enemigo. Sin embargo, su máxima arma la formará al juntar los dos anillos de energía; como resultado de esta unión tendremos una espada que inicialmente será de energía, pero luego tomará una forma más sólida y será la que marque definitivamente el fin de los enemigos del Dairaaga.

Pronto se conocerá que la misión enviada por el imperio Garubesuton que encontró al equipo Raga en el planeta es muy similar, pues éste también se halla a punto de colapsar por su propia sobrepoblación planetaria, todo lo cual derivará en una guerra de vida o muerte para ambos bandos.



LOS EQUIPOS AIRE, MAR Y TIERRA

Kuu Raga.- Está compuesto por las cinco primeras máquinas del Raga y es el componente volador del equipo. Procuran así la parte superior del gran robot Dairagaa: el tronco, la cabeza y los hombros.

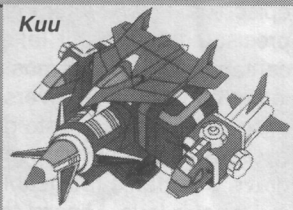
Kai Raga.- Está compuesto por cinco máquinas, del número 6 al 10. Esta unidad tiene como principal campo de batalla el agua, y cuenta a su vez con partes que serán utilizadas para ensamblar al Dairaga, como son los brazos y las piernas.

Rikku Raga.- Esta unidad está formada por las cinco máquinas restantes, del número 11 al 15. Aunque preparada especialmente para desenvolverse en la tierra, su diseño le permite una limitada actuación en el aire. Dicha unidad se encarga de formar los pies y los antebrazos del Dairaga.

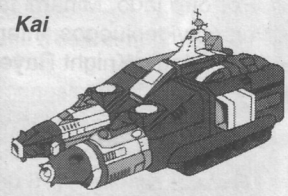
DAIRAAGA XV

Nave nodriza: carguero espacial Ragaguard.
Enemigos: imperio Garubesuton
Peso: 150 toneladas
Altura: 60 metros

Kuu



Kai



Rikku

Personaje del mes

las llamas del infierno en un solo hombre...

Makoto Shishio

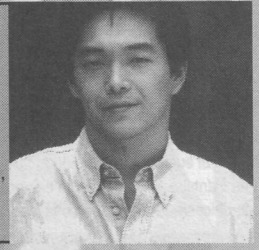
Frío, calculador, extremadamente inteligente, muy hábil en el manejo de la espada, sin sentimientos, cruel y sanguinario, son algunas de las características que definen la personalidad de Makoto Shishio, un personaje que sin lugar a dudas es considerado uno de los más formidables enemigos que haya tenido que enfrentar Kenshin Himura para mantener su promesa de proteger a los inocentes.

Durante la dura época de transición entre el Bakumatsu y el gobierno Meiji, el último utilizaba regularmente asesinos secretos para limpiar su camino y cimentarse en el poder. Uno de sus mejores "trabajadores" fue el llamado Hitokiri Battousai, pero un día desapareció sin dejar rastro alguno. Así, sus habituales empleadores tuvieron que buscar un reemplazo, y no encontraron mejor sustituto que Makoto Shishio, asesino cruel y sanguinario que hacía su trabajo sólo por el placer de matar y al que sólo llamaron el sucesor del Battousai; ya había estado trabajando para los restauradores aunque a la sombra. Pronto Shishio tuvo conocimiento de los secretos planes del gobierno a la vez que adquiría poder y contactos. Tiempo después, sus superiores decidieron que no lo necesitaban más, pues se había vuelto muy peligroso por todo lo que sabía, y dictaron inmediatamente su sentencia de muerte. Así, Shishio fue emboscado y abaleado por los soldados del gobierno para terminar quemándolo vivo. Sin embargo, su gran sed de venganza hizo que lograra sobrevivir a tan cruel ataque y jurara volver algún día a tomarse la revancha contra el gobierno.

Como producto del ataque quedó terriblemente desfigurado, y su cuerpo sufrió un daño aún más grave; al haber estado su piel a punto de derretirse, el intenso calor hizo que todos los poros de su piel desaparezcan. Al no tener un medio por el cual eliminar el calor natural, su cuerpo comenzó a acumularlo, razón por la cual el sagaz asesino no puede luchar por un período mayor de 15 minutos, pues si lo hace el calor contenido dentro de su cuerpo hará que su sangre comience a evaporarse. Además de ello, necesita periódicamente baños termales para refrescar su marchita piel.

Pensando en cómo vengarse del corrupto y traicionero gobierno, decidió que él mismo tendría que tomar el poder. Así, comenzó a reclutar a los 10 Juppon Gattana: Soujiro Seta, el primero en ser reclutado y su mejor discípulo en lo que a luchar se refiere; Anji Yukyuzan, un ex monje; Cho Sawagejo, el coleccionista de espadas; Uzui Uonuma, un despiadado asesino ciego; Henya Kariwa, cuyos ataques siempre vienen desde el cielo; Kamatari Honjo, diestro en el manejo de su mortal guadaña; Fuji, un gigante, y su compañero Saizuchi Iwambo, un espía enviado a trabajar con Shishio por Enishi Yukishiro, y finalmente Hoji Sadojima, hábil estratega y artífice de la mayoría de ideas que llevaran a Shishio a la victoria.

Shishio, como buen guerrero que es, está bien armado en cuanto a katanas y técnicas de combate se refiere, pues sus años como asesino político del gobierno le dejaron mucha experiencia y conocimientos. Así, se lo ve llevar con frecuencia primero una katana llamada Nagazone Kotetsu; con esta arma armó a Soujiro para que se enfrente al Battousai, y la violencia de este primer combate la hace terminar astillada. Luego, para su encuentro con Himura se lo vería usar una katana mucho más grande y pesada llamada Mugen Jin, literalmente la gemela de la Shin Uchi que usa Kenshin; ambas fueron fabricadas por el desaparecido maestro armero Shaku Arai. Sin embargo, la Mugen Jin tiene una peculiaridad muy especial, y es que tiene el filo completamente cubierto de dientes muy finos a manera de sierra, la que arrastra por el piso con el fin de generar chispas y así poder utilizar una de sus habilidades: crear fuego controlado y abrasar con él a sus enemigos. Éste se origina por toda la grasa de los seres humanos que mató, acumulada en los pequeños intersticios de los dientes de su espada.



Masanori Ikeda.- Nació el 1 de diciembre en Kyoto y su tipo de sangre es AB positivo. Debutó como cantante en una obra teatral llamada "Él rompecorazones no baila". Su primer trabajo serio en la TV lo obtuvo al interpretar a Makoto Shishio, y alterna este trabajo con las tablas, arte que nunca piensa dejar. Respecto del papel de Shishio, opina que no le fue muy fácil interpretarlo, pues su ejecución debía transmitir un aire de terror y miedo muy particulares, además de mostrar una personalidad de sangre fría, que nunca da a conocer sus verdaderas intenciones y sentimientos.

Mes de nacimiento: agosto
Edad: 31 años
Altura: 1,70 m
Peso: 59 kg
Tipo de sangre: O
Armas: Nagazone kotetsu, Mugenjin
Técnicas: Homura Dama, Guren Kaina, Kaguzuchi

NOVEDADES

Sekai no Monsho: perdidos en el espacio

Manteniéndose en lo que son las historias espaciales Sunrise puso sus esfuerzos en la producción de una miniserie titulada Seikai no Monsho (literalmente "Emblema del pueblo de las estrellas"), la cual se presentó los sabados por la noche (Late Night Anime) vía la cadena de cable pagado WOWOW. Contó con 13 episodios y está basada en una novela del mismo nombre, escrita por Hiroyuki Morioka. Dirigida además por Yasutaka Nagaoka (quien estuvo a cargo del OVA de Cutey Honey), Seikai es una opera espacial muy al estilo de las series norteamericanas como Battlestar Galactica o más recientemente Babylon 5.

La historia se centra en el imperio Aav, el cual controla la mitad de la galaxia conocida como Vía Lactea. Los Aav son una tribu creada por la humanidad gracias a la bio-ingeniería y genética. Pese a ser concebida para ser la salvadora del universo, esta raza se rebela y destruye a la humanidad como se conocía sólo para ser más independientes. Una característica en ellos son sus ojos (generalmente azules); además su crecimiento sólo llega hasta los 15 (para un humano), después de lo cual pueden vivir cerca de 200 años manteniendo su juventud y belleza. Cuando el ejército de este imperio invade el planeta Martin, Rock Jinto, uno de los líderes principales de éste, entiende que un conflicto armado sólo significaría la aniquilación del planeta y declara la rendición inmediata para evitar un inútil derramamiento de sangre. A pesar de sus justas razones, la gente del lugar resiente el hecho, y esto afectará para siempre la vida del hijo de Rock, Lin.

7 años después de la invasión, Jinto es parte de la aristocracia del imperio Aav, y en su camino hacia la academia militar se encuentra con Lafil, princesa del imperio, quien debería llevarlo hacia territorio aliado. Sin embargo, en ese momento su nave es atacada por la armada de la Federación Humana, una facción que controla parte de la galaxia y se resiste a la invasión de Aav. Es en este punto donde se inicia la odisea de los dos, ya que deberán aventurarse en un espacio conflictivo hasta llegar al del mismo imperio. Y al margen de sus contadas diferencias, ambos chicos empiezan a confiar el uno en el otro, más allá de lo que significa ser simples compañeros de viaje.

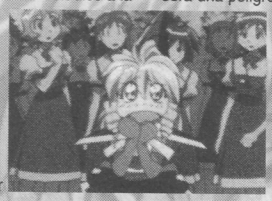
Dentro de sus características, encontramos un lenguaje alienígena que introduce la historia en cada episodio (con los subtítulos en japonés), similarmente a lo que se hizo para la película Macross: Ai Oboete Imasuka con la presentación de los zentraedi. La trama incluye muchos aspectos políticos, así como mucho tecnicismo por parte de cada facción en conflicto. Asimismo, se muestra con mucha seriedad lo que sería vivir en el espacio profundo. Una curiosidad de esta serie de televisión es que está trabajada al punto de asemejarse a una OVA (el diseño de animación es extremadamente detallado), y recientemente se ha estrenado una segunda parte, más enfocada a la vida de Lin y Lafil en el imperio Aav.

NOVEDADES

D4 Princess: taladros, tan sólo taladros

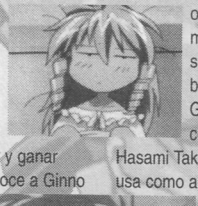
Basado en el manga de Shotaro Harada "El rey del ataque eléctrico", D4 Princess es un shoujo que salió al aire el 6 de abril de 1999 todos los martes a las 7 de la noche hasta llegar a los 24 episodios el 28 de noviembre del mismo año, en el espacio de la cadena satelital WOWOW llamado Anime Complex II, y fue predecesora de otro shoujo presentado anteriormente: "Steel Angel Kurumi".

Su protagonista es la franca y muy inocente Doris Drill, tercera princesa del reinado de la familia Drill. Toda su vida ha sido como en un cuento de hadas, mimada bajo los derechos que le otorgaba su alta jerarquía y todo dentro de su humilde hogar, un majestuoso castillo (humilde si tuvieras todo el dinero del mundo). Llegado el momento, es enviada debido por motivo de estudios a la escuela de Teitogakuen (Metrópoli Imperial). En esta suerte de internado, su vida dará un giro drástico por la ausencia de facilidades con que contaba en su anterior vida, como el tener que vestirse sola por la mañana sin que su servidumbre le ayude a hacerlo (¡!). En la escuela, Doris tendrá al fin una vida "de verdad", en donde aprenderá a socializar y ganar experiencia con ello. Aquí conoce a Ginno Tsubasa, su compañera de habitación quien se convierte en su primera amiga (en la escuela y de toda su vida). De allí, Aino Nozomi, una joven con un gracioso acento de Osaka, se unirá al dúo. Todo empieza con el sueño de Doris de convertirse en una Pantsua. Las Pantsua son un grupo de chicas que usan las habilidades de herramientas especiales (capacidad llamada Tsuru) en una competencia llamada Gran World Cup. Dichas herramientas van desde una llanta hasta una lustradora. Doris entrará a este grupo usando el poder del taladro, y su indumentaria será una peligrosa combinación de un coqueto vestido junto con un poderosísimo taladro industrial en su mano derecha, aparte de (aún no se sabe cómo) tener como accesorio un pequeño taladro en su cabeza que inclusive da vueltas. Tambien dispondrá de un pequeño personaje en forma de estrella, quien al hacerle un doloroso (para él) movimiento obtendrá el taladro que usa en su mano. Antes de su primera batalla en el Gran World Cup con la Pantsua Hasami Takaeda, quien usa como arma las tijeras, tuvo un riguroso entrenamiento a cargo de su hermana mayor Doria, segunda hija de la familia Drill, que al parecer es la Pantsua más poderosa. Dicho entrenamiento será inmisericorde. Otra de sus enemigas es Nejizu Gaou, una alumna de la escuela Teito de nivel superior, que debido al fallecimiento de sus padres, trabaja medio tiempo para pagar sus estudios. Su personalidad autosuficiente se reconoce al autodenominarse "ore" que es "yo" más masculino y resuelto. Su arma será la mismo que la de Doris, sólo que algo más delgada.



Una diferencia resaltante entre la historia original del manga y el anime apunta a los ambientes en donde se realizan las peleas. En el manga tenían el estilo de "Street Fighter", pero en la animación se realizan en un escenario especifico y bajo estrictas reglas como todo deporte.

Como nota curiosa, se puede decir que los nombres de todas las Pantsua tienen que ver con la herramienta que usan; por ejemplo, tenemos el apellido de Doris Drill (taladro) y a Takaeda Hasami (tijera).



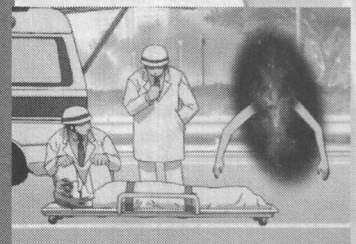
A simple vista puede parecer una serie tonta y muy ligera, pero observando de cerca las batallas y el fervor con los que son realizadas, sumado a la belleza de las chicas, hace que D4 Princess sea una de esas series que valga la pena verse aunque sea una vez.

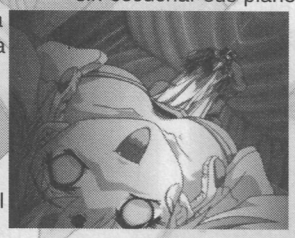
La tonta y la más tonta

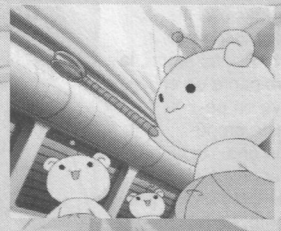
Excel Saga

Es difícil comentar objetivamente sobre Excel Saga. Quizá lo primero que debemos decir es que cuenta con un tremendo staff, encabezado por Shinichiro Watanabe, director de Cowboy Bebop, el cual lo define como una "serie experimental". Luego podríamos decir que empezó a transmitirse el 7 de octubre del año pasado a la 1:15 de la mañana por la señal de Tokyo TV, y, en este mundo moderno y este horario de animes de pocos episodios, alcanzó a tener 25 de ellos. Y hasta aquí llegó la seriedad. Excel Saga es sencillamente la comedia más desequilibrante de los últimos tiempos. Lo de "experimental" es porque supuestamente experimentan con el espectador. A opinión de Rikudo Hoshi, creador del manga de Excel que se publicaba en la revista Young King Hours, "Shinichiro Watanabe ha respetado su idea original en un 27%". Al inicio del "Episodio 2", Rikudo se excusa por lo demás y no se hace responsable ni de los cambios ni de los efectos secundarios que podrían causar al televidente.

Todo comienza cuando Excel (es su nombre clave), una bella y atolondrada jovencita, sale de su escuela -ubicada en la ciudad F de la provincia F- el último día de clases y es arrollada por un camión. Pese a la intervención de los paramédicos, Excel muere recordando los buenos momentos de su vida (que incluyen haber sido secuestrada por una secta satánica y ser perseguida por un dinosaurio). En ese momento, Excel entra en contacto con una entidad llamada "La voluntad grande del espacio", que la revive para corregir la historia. Dicha entidad resulta ser una especie de agujero negro, con brazos de mujer, que fuma y le gusta el sexo. Es llevada por ella ante la presencia de Illparatso, líder de una organización secreta llamada Across, que trata de conquistar el mundo apoderándose primero de las calles de la ciudad, en su intento de salvarlo de la podredumbre en que se encuentra, debido a la existencia de cosas tan terribles como el manga. En la actualidad, la organización Across cuenta con dos miembros, incluyendo a Excel y a Illparatso, y se encuentra ubicada en uno de los subterráneos de la ciudad. Pero el problema es que Excel empieza a hacerle "barra" a Illparatso sin escuchar sus planes y éste termina derribándola a balazos y luego a bazukazos. Semejante proceder tiene a "La voluntad grande, etc, etc..." muy ocupada reviviéndola una y otra vez. Por fin Excel se calla y escucha su primera misión... Bueno, las misiones de Illparatso siempre carecerán de sentido y ésta no es la excepción. Manda a Excel a matar a Rikudo Hoshi (sí, el mangaka), y la genial heroína sale a la calle con una tremenda espada cantando hacia su misión. Llegado el momento la cumple, y luego vuelve a morir, pues desconocía que no es posible matar precisamente al mangaka que la creó. Así, Excel irá por ahí haciendo bestialidad y media y siendo resucitada cada vez que sea necesario. Poco después se unirá al grupo la joven Hyatt (ahora Across tiene tres miembros), una bella extraterrestre que llegó a la Tierra en la nave de los Puuchu, unas "adorables criaturitas" que buscan dominar el mundo usando su más peligrosa técnica; son tan bonitos que se hace imposible no abrazarlos. El problema de Hyatt es que su salud es muy frágil, por lo que siempre andará desmayandose o tosiendo sangre. Estas dos, al no recibir paga por sus misiones en Across, se recursearán con trabajos de medio tiempo. Crían además un pequeño perro que encontró Excel, aunque no para mascota, sino para comérselo. El can en cuestión se llama Menchi y tratará de huir por todos los medios para evitar convertirse en el almuerzo ideal, pese a que Excel le promete que, siendo él muy importante para la historia, se lo comerá al final de ella. Sobre la superficie de la Tierra se encuentra la Oficina de Protección, Seguridad y Ambiente, dirigida por el Dr. Kabafu y opuesta a los planes de Illparatso (entiéndase que éstos son los buenos de la serie). Los miembros de dicha oficina resultan ser los tres vecinos de Excel y Hyatt, uno de los cuales está enamorado de la extraterrestre. Y así cada episodio resulta ser más descoyuntante e impredecible que el anterior.







NOVEDADES

Entre las cosas más sicodélicas de este anime experimental se encuentra la aparición de Nabeshin, un personaje que el director Watanabe incluyó en la historia; en realidad es él mismo y salió porque tenía ganas de salir en anime. Lo que hace Nabeshin es "lo que hago yo todo los días", en palabras de su director. Bueno, suponemos que el luchar con pequeños seres amarillos que sólo dicen "puchu" en naves que parecen salidas de la Guerra de las Galaxias es algo que Watanabe suele hacer lógicamente todas las mañanas antes de desayunar. Por último y para cerrar con broche de roca, el ending es cantado por Menchi (sí, por el perro), cuyos aullidos reciben la traducción -a modo de picture in picture- de una señorita (él aúlla, ella traduce). El tema se titula "Menchi come el bolero de la tristeza", y básicamente es una súplica a Excel para que no se lo coma, a lo que ella responde echándole sal durante toda la canción.

Staff

Director: Shinichiro Watanabe
Música: Toshiro Masuda
Producción de animación: J.C. Staff
Producción: Big Entertainment

Cast

Excel: Kotono Mitsuishi (M. Katsuragi)
Hyatt: Omi Minami
Illparatso: Takehito Koyasu

Master Keaton: el mundo no basta

NOVEDADES

Esta serie del género drama-suspenso se transmitió por la Nihon Tv desde el 5 de octubre de 1998 hasta el 29 de marzo del 1999. Contó con 24 capítulos, y al ser lanzada en video se le incluyeron 15 episodios nuevos, uno por cada LD, de una manera bastante peculiar (1 y 2 y 27, 2 y 3 y 28 etc). En esta historia, el rol protagónico lo tiene Taichi Keaton Hiraga, un investigador de seguros cuyo currículo sorprendería a cualquiera por el solo hecho de haber pasado por las fuerzas especiales de Inglaterra y contar con un título en antropología. Pero algo que no figura en dicho expediente son otro tipo de habilidades, entre ellas poseer un rico intelecto y un pensamiento reflexivo admirable. Éstas lo salvarían de los incontables peligros inherentes al cumplimiento de su labor de investigador, contratado para la solución de casos muy especiales. Pero por más dureza que requiera su profesión, sus métodos no le permitirán desligarse de su parte humana; se acercará así lo más posible a la gente y conocerá la verdad de sus vidas, anhelos y sufrimientos.

El pasado de Keaton está lleno de misterios que poco a poco y según las circunstancias se irán revelando, como el de una ocasión en el desierto de Takuramankan, en donde tuvo que hacer uso de las técnicas de supervivencia aprendidas de los S.A.S. (grupo élite de Inglaterra). Esa forma de aferrarse a la vida sin importar que todo parezca perdido es digna de admiración hasta de quienes están contra él.

El incansable trabajo de Keaton nos levará a lugares tan lejanos y extraños para nosotros como lo son Alemania, Italia, Polonia y Rusia. Y es precisamente en el primero de estos países, -en un desolado pueblito de la Alemania Oriental ocupado por refugiados de la guerra civil de Yugoslavia- en que personajes como Noiman Carl, un habitante del mencionado pueblo y campeón de natación que ahora se conforma con beber licor en una esquina de su habitación, nos muestran el drama humano que tanto busca expresar la serie. Bajo la forma de ejemplos simples como éste, se presentan los problemas políticos y sociales que se dieron cuando se despojó del derecho al trabajo a los habitantes de la vieja Alemania luego de la caída del muro de Berlín, debido a la posterior intervención extranjera a la economía de esa parte del país.

Con sus acciones da a conocer que, poniéndose en sus manos, nada malo podrá pasar. Claro que el ayudar a unos significa dañar a otros, y por esto se ha hecho de enemigos tan peligrosos como la mafia rusa, a los que tendrá que evadir en contadas ocasiones.

Keaton es una persona con gran sentido de la humanidad, y para muestra está el gran amor que le tiene a su hija Flora, a quien buscará tan sólo para estar con ella unos momentos antes de la inevitable separación.

Master Keaton es una serie que nos narra las aventuras de un personaje que nos recuerda mucho a dos héroes del cine, Indiana Jones y el agente 007, tanto por el trasfondo internacional que involucrada los personajes como por los esfuerzos para salir airoso de los peligros. Plagada de acción, humanidad, drama, y tomando de fondo temas reales que han dejado huella en la historia, Master Keaton es una serie digna de apreciarse.

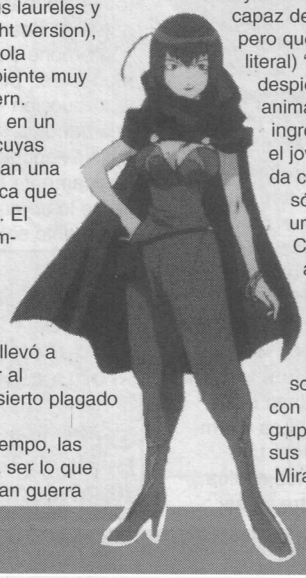
Wild Arms TV: bienvenidos al nuevo oeste

NOVEDADES

Tras el éxito de las OVAs de Rurouni Kenshin, Sony Entertainment no se queda en sus laureles y ahora nos trae a Wild Arms TV (Twilight Version), basado en un video juego para la consola PlayStation y dotado con un ambiente muy parecido a las películas western.

La historia nos coloca en un lugar llamado Falgaia, cuyas tribus residentes entablan una gigantesca guerra mágica que acaba por exterminarlos. El hecho de que éstas rompieran su tradición y usaran tecnología para amplificar sus capacidades mágicas fue lo que los llevó a destruirse y convertir al planeta en un árido desierto plagado de monstruos.

Con el paso del tiempo, las tribus regresan a ser lo que eran. Dejan la gran guerra como una leyenda y se proponen resucitar del planeta con un estilo muy parecido al del Oeste norteamericano de antaño. Sin embargo, aún quedan algunos descendientes de las tribus originales y con la capacidad de activar las armas mágicas, conocidas como ARMS. Por tal razón, la actual paz reinante en el planeta se ve en peligro. Con este propósito, se inicia una cacería de aquellos que puedan usar tales armas por todo el planeta. La búsqueda termina en el encuentro de Cheyenne Raystorm, un pistolero capaz de usar las olvidadas ARMS, pero que ha sufrido una pequeña (y literal) "reduccion". Cuando éste despierta de una especie de animación suspendida por el ingreso de un grupo de cazafortunas, el joven de 22 años se da cuenta de que es sólo un chiquillo de unos 10 años. Así, Cheyenne buscará alguna pista de lo que le sucedió para aclarar su propio pasado. Pero no estará solo, ya que contará con la ayuda de un grupo muy especial, y sus miembros son: Mirabelle Graceland, una niña de una tribu de vampiros que, tras probar un poco de la sangre de Cheyenne, queda prendada de él; Roleta Oratorio, una joven hechicera que se vale de unas cartas mágicas que le sirven de ataque o defensa, aunque con el defecto de lanzarse sobre cualquier cosa que crea ser un tesoro (incluso lee un semanario llamado "La Revista del Tesoro Semanal" para saber de ellos); Kiel Aronnax, un antiguo científico e investigador de las ARMS, quien ve en Cheyenne un posible eslabón para descubrir el secreto de las armas mágicas, y finalmente Isaac y Jerusha, un par de seres animales ligados a un espíritu maligno pero con un alto nivel de sabiduría. El inconveniente es que esta parejita y sus propios problemas caseros voltearán de cabeza a Cheyenne y compañía a lo largo de su travesía.



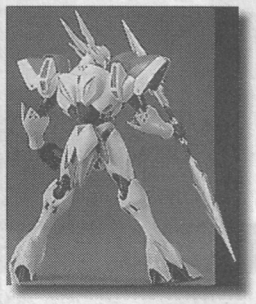
Al igual que su predecesora, los 26 episodios de Wild Arms TV fueron transmitidos vía la cadena WOWOW.

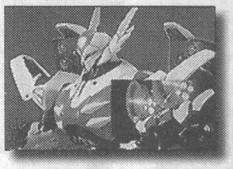
MASAKA HOBBIE
Elección del modelo

Antes de comprar un modelo a escala, hay que recordar un principio básico: un modelo no es un juguete. Con este punto en mente, ya se puede pensar en detalles más específicos. El primero de ellos es el nivel de habilidad del modelista. En los modelos de aviones, barcos o vehículos comunes es posible encontrar en el mismo empaque la indicación del nivel de habilidad recomendado; sin embargo, son pocos los modelos animados que tienen tal indicación. Por ello debemos tener cuidado si queremos elegir el adecuado.

Principiantes y recién iniciados

Para un principiante se recomienda empezar con los modelos a presión conocidos como SNAP. Éstos cuentan con piezas que se ensamblan a presión sin necesidad de pegamento. Adicionalmente, las piezas suelen estar moldeadas en material plástico del color correspondiente al original, así que no precisa el uso de pinturas para culminarlo. La mayoría de veces, el cuidado en la elaboración de las piezas es suficiente para evitar el uso de masillas. Estos modelos permiten al principiante una buena práctica en lo que se refiere al cortado y lijado de piezas, inicio básico para ensamblar cualquier modelo. Hay que notar, sin embargo, que el número de modelos de animación tipo SNAP son pocos, pues la mayoría son aquellos susceptibles de pegado, enmasillado y pintado, ello de acuerdo con la habilidad del modelista. Una de las firmas fabricantes de modelos de animación tipo SNAP es BANDAI. En el Perú, estuvieron disponibles en la Librería Sugoi los modelos SNAP de la serie Tekkaman Blade.





Si el principiante no encuentra un modelo SNAP, puede empezar armando modelos de animación cuyo ensamblado no implique dificultades. Se recomiendan los de plástico de dimensiones regulares con un número somero de piezas para ensamblar y de ser posible muy pocas piezas pequeñas. Incluso es preferible verificar la calidad de las mismas, ya que esto permite en algunos casos obviar el uso de masillas. Un buen ejemplo de este tipo de modelos son los de la serie Macross de la firma ARII y Bandai.

Recomendaciones generales:

a) Al momento de comprar el modelo, verificar que el mismo tenga el número de piezas correcto. Es posible encontrar algunos que vienen de fábrica con piezas faltantes.

b) Estudiar bien los planos y familiarizarse con las piezas. Esto ayuda a planear bien el proceso de ensamblado y evita errores en el proceso. En algunos casos se recomienda probar el ensamblado de las piezas antes de pegarlas.

c) Tener cuidado al momento de usar pegamentos, masillas y pinturas. Existen varias recomendaciones para su uso. El no cumplir con ellas pueden ocasionar lesiones varias.

Modelistas con experiencia

El modelista con experiencia puede darse el lujo de elegir entre todos los diferentes modelos existentes en el mercado nacional e internacional. El modelista dependerá de su habilidad y experiencia en el ensamblado de modelos de diferentes materiales, así como su iniciativa en las mejoras, modificaciones y técnicas de pintado. Un experto siempre tratará de informarse acerca de modelos construidos con materiales a los cuales no está habituado para así lograr un buen acabado.

El modelo

A diferencia de los comunes modelos de armar, los de animación suelen tener una calidad razonablemente aceptable. Por ello basta un rápido vistazo de la calidad del producto antes de proceder.

Los modelos de plástico son bastante fáciles de encontrar. Su calidad variará según el fabricante y el tipo de modelo que se fabrique, aunque siempre son lo bastante aceptables para complacer a cualquiera. Modelos con denominaciones especiales tales como los HG (High Grade) muestran un trabajo de detalles más cuidadoso, aunque, claro, son más caros. Un ejemplo son los HG de la serie Evangelion. Los modelos de plástico vienen en una gran variedad de

escalas según las necesidades de los aficionados. Normalmente, los modelos de mayores escalas tienden a ser más caros y son más difíciles de ensamblar, pero en compensación el nivel de detalle es mayor. Los modelos de menor escala, en cambio, tienden a ser más sencillos de ensamblar y sus precios son también mucho más accesibles; éstos son los ideales para empezar a aprender.

Los modelos de vinilo se limitan a figuras y a unos cuantos modelos de mecha. Su calidad es bastante aceptable, pero el nivel de detalle dependerá también del fabricante. Éstos requieren del uso de pegamentos especiales, suelen ser más caros y exigen una cierta habilidad para cortar las piezas y realizar cualquier tipo de modificaciones.

Los modelos de resina son aquellos cuya calidad de detallado es increíblemente mayor, aunque su precio llega a ser realmente prohibitivo para algunos modelistas. Es posible moldear cualquier tipo de figura y mecha con resina, pero su elevado precio sólo permite a unos pocos salir en este material. Necesita pegamentos especiales y cuidado para cortar las piezas y realizar modificaciones.

Existen adicionalmente modelos especiales en cuya construcción se incluyen materiales tan distintos como el metal o el plástico. Todos ellos exigen cuidados mucho más especiales al momento de ensamblarse; uno de ellos apunta al uso de pegamentos específicos para cada material. En esta categoría se incluyen modelos especiales y algunos de edición limitada.

Como recomendación final se sugiere que, ante cualquier duda, se consulte con el vendedor. Él puede orientar al aficionado acerca del modelo más adecuado para su nivel.

Consejos acerca de qué comprar

MASAKA

Code Name: Oso Panda

Y ahora le toca a Utena... sospecho que de ella hay bastante que rajar.

Revolución Caliente

NOTA: el presente artículo trata de reflejar la cuestionable personalidad de los personajes de la serie de Tv y sólo de la serie de Tv, pues tuve la desgracia de ver la película sin previa autorización escrita de mi psiquiatra, o sea, la entendí menos que la serie, por lo cual ni siquiera voy a intentar opinar algo al respecto.

Tres son multitud:

El príncipe: Fusión entre Dios y Akio. Reservado personaje que por las fachas nos inclina a asociarlo con el caballero de brillante armadura por el que moquea toda chica novelera y romanticona cuando, postrada en su cama, sueña con algún día caber en un traje de princesa y ser llevada por su príncipe a un mundo de fantasía. En este mundo alterno, sujetos como él -que allí a son abundantes- se dedican cada día a arriesgar la vida con gran valor y coraje, matando a los injustos, sirviendo de almuerzo a los dragones y salvando hermosas doncellas en peligro por una buena suma, y, como buenos feudales, con derecho de pernada incluida (pernada: Dar el primer disparo antes que el novio, para los puros de corazón que no entendieron).

Pero lo curioso es que, en ese mundillo, su chamba -cuentan los trovadores- fue superabundante, ya que aparentemente las "damiselas" se pasaron la voz de lo bueno que estaba, así que no se esperaron: se raptaban ellas mismas, pedían el rescate y se llevaban solitas a la cueva. Con ello sumían al infeliz dragón de turno en una interminable agonía dentro de su propia morada. Como resultado de tal proceder, nuestro héroe cayó enfermo (las mujeres terminaron por secarlo) justo cuando todos los pueblos de los alrededores se pusieron de acuerdo para reclamar su presencia, y no por que querían que siguiera en su labor de héroe, sino para que respondiera por la protuberancia en el bajo vientre que a sus "virginales" hijitas se les manifestara cinco meses después de que el infame las rescatara. Por esto Anthy, para asegurarse que a su amado no le hicieran la tortura china, lo narcotizó con una de esas drogas lo bastante poderosas para hacer a uno proferir el suicida "sí" en la iglesia.

David Cárdenas

Ya en este mundo, se acercó a Utena porque vio en ella cualidades innatas para fenómeno de circo, y quiso raptarla para venderla y hacerse rico. Pero luego vio que mejor le serviría para sus propósitos de salvarlo de él mismo, así que en vez de dejarla jugar a "Quién soporta estar más tiempo en un ataúd, el muerto o yo", le enseñó a la morena dentro de su cámara de torturas personal. Fue entonces buscado en todos los reinos por aprovecharse, con el cuentazo del anillo, de pobres e inocentes jovencitas enseñándoles su "Fin del mundo" (y también por meter al caballo en el asunto).

Dios: Kamisama para los amigos. Es la misteriosa fuerza que Akio desea con tanta pasión y por la cual vendería a su madre si ya no la hubiera empeñado para comprarse su corvette rojo. Se supone que el fin primordial de los duelos es obtener su poder, pero capaz ninguno sabe para qué diablos le vaya a servir. Vive en estado tieso, con el principito valiente como su asistente de modas, empollando una bola que creo que representa el mundo, dentro de un castillo que está de cabeza y dando vueltas encima. Cabe mencionar que la arena de duelos es como su campo de juegos, al que se llega a través de una escalera de caracol (parecida a una que he visto en algún lado, pero no me acuerdo dónde). Claro que, como los del consejo no son misios, se pusieron ascensor para evitar la fatiga; la calabacita de Utena recién en los capítulos finales se dio cuenta de que estaba al costado de las escaleras. Al comienzo, participa en la serie sólo para tirarse un clavado sobre Utena (simulando el Salto del Tigre) cada vez que ésta necesita un empujoncito para vencer en la batalla (con vara cualquiera puede).

Cuando todos pensábamos que la batalla final sería épica y victoriosa, propia de una serie fuera de lo común, realizada por los Bii "Tengo treinta y no le hago caso a mi mamá" Papas; encabezada por Kunihiko "Rebelde Viejo" Ikuhara, llena al igual de grandes efectos especiales vanguardistas a lo Spilverto y con estrellas invitadas como Goku, Kenshin o Aburatsubo de Mahou Tsukai Tai! (fue Touga quien le presentó a Takeo, son patazas), en donde Dios ayudaría a Utena a derrotar a Akio -montando como se ve en el opening junto con Anthy en su caballito de batalla-, a la amoral deidad en cuestión le llegó ver cómo mil y tantas dagas se incrustaban en el cuerpo de Anthy y que a Utena le dieran como hija ajena, mientras el susodicho tomaba su refresco de cincuenta céntimos con Akio. Por todo esto, yo no precisamente le rezaría antes de dormir.

Akio Ohtori: La parte malvada de Kamisama. Con la razón social de Fin del Mundo, era la entidad oculta que desde el primer capítulo se dedicaba a enviar cartas al Seitokai en las que ordenaba la realización de los duelos para que le ahorren el trabajo de revolucionar al mundo, pues viendo que Fidel no pudo y al Ché se lo bajó la CIA, éste trataría de hacerlo a lo shoujo (además ya tiene quiénes paguen pato). Mujeriego empedernido, colecciona mujeres a montones, las pega en un álbum e intercambia con Touga las que le vienen repetidas. Mismo pituco, conduce panudamente su corvette rojo haciendo acrobacias que desafían por completo las leyes de gravedad, cinética, aceleración, velocidad y reacción y una que dice que es ilegal que un auto corra a 640 km/h en una zona escolar -excepto, claro, si Chibi-usa está cruzando la pista-. En plena carrera se suspende en el capó, mostrando su lampiño y bronceado pecho y arriesgándose a que le dé una bronconeumonía fulminante que lo mande a revolucionar al otro mundo más rápido que decir súper califragiluístico espialidoso, aunque decirlo suene enredoso. Algunas preguntas: ¿Cuántos kilómetros tiene esa pista?, ¿Cuánto gasta en gasolina? ¿Puede dar curvas a esa velocidad? ¿La municipalidad de la zona es tan misia que no pone señales de tránsito ni policías? Y si por casualidad un perrito o un director de colegio accidentalmente se cruzan en su camino, ¿le daría el tiempo para frenar? Akio aprovecha su cargo de director del colegio Ohtori para llevar a las alumnas a un educativo recorrido por sus instalaciones. Dicho recorrido termina en su mirador de la torre, en donde, con ayuda de su telescopio personal, les hace ver las estrellas. No le lleves flores si no es con alguien acompañándote, de lo contrario no me hago responsable. Acepta que tiene un serio problema de narcisismo, a tal punto que se ha enamorado de él mismo, pero es tan lindo que ni él se hace caso, qué triste (Usted... ¿Nos puede decir cómo hace?

Los chicos del pollito (el Seitokai):

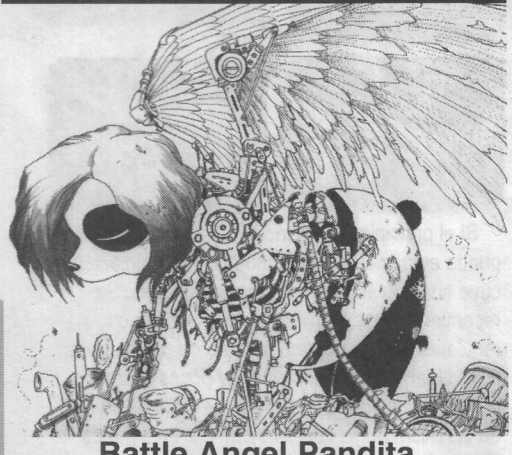
Kyouichi Saionji: Primer Novio de la Rosa conocido y primero en ser derrotado humillantemente por una Utena armada con una peligrosísima espada de bambú partida a la mitad, apolillada y de segunda mano. No soportó la idea de ser vencido por alguien menos femenino que él, así que se sometió a un duro entrenamiento con sesión de manicura y tintado de cabello color verde alfalfa con su estilista el Capitán Planeta (recuerda, el verde es vida, aunque éste ya se pasó a la vida loca). Creyéndose listo, se enfrentó por segunda vez a Utena para ser derrotado de nuevo y con más roche todavía. Fiel creyente del amor serrano (más te pego, más te quiero), no tiene reparos en demostrarle su amor a Anthy con sonoros impactos en el rostro cada vez que se acuerda de que la ama. Llevaba, hasta antes de que Touga lo quemara, un diario con Anthy en el cual éste le dice cuánto la ama y todo lo que ha hecho durante el día, y ella le cuenta cuánto ama a Utena-sama y qué hizo Utena-sama todo el día (y qué querías, la morena no tiene personalidad). Es el mejor amigo de Touga, con quien desde la infancia ha practicado largas sesiones de kendo en el solitario bosque. No regresaba sino hasta tarde, con diferentes partes adoloridas, moretones por todo el cuerpo (por el entrenamiento), ambas espadas de kendo a medio usar y húmedos por la lluvia. Sin importar que sea vicepresidente del consejo, será tratado de inferior por Touga y Akio (ya que éstos son más bonitos y no les gusta de a tres).

Touga Kiryuu: El primer playboy feminista. Demostrará que no se es presidente sino para aprovecharse de cualquier situación, usando el método cuasi-científico más antiguo, del cual el Australo Shonenpitekus se ha valido para ganarse los favores de una mujer desde tiempos inmemoriales. El palabreo, en otras palabras, pudo vencer a Utena, mientras ésta lo miraba con ojos de cordero degollado. Y al respecto, me refiero a frases muy sutiles pero de gran peso contextual, tales como (apunta sino sabes): ¡Hace mucho, un día como hoy, ella me rompió el corazón! ¡En realidad soy una persona muy sensible, tengo miedo de que hieras mis sentimientos!. ¡Aún estoy dolido, no sé si pueda volver a confiar! ¡Mi perrito está con la pata inflamada, necesito alguien que me quiera! ¡Estoy ofendido, no puedo creer que pienses que te veo sólo como un pedazo de carne! O la clásica: ¡Eres la chica más bonita e inteligente que he conocido! (¡Más hipócritas!). Se cree que tiene contacto directo con el Fin del Mundo desde hace mucho tiempo (qué tan directo no sé, ya dije que no me compete, aunque eso de tomarse fotos sin polo encima de una cama, manosearse el pecho y andar juntos todo el día se me hace recontra sospechoso). Con un espíritu de morboso mirón de porquería, espiaba los duelos de Utena -de lejos para que no salpicara- con unos binoculares de ópera que le quitara a su mamá.

Nanami Kiryuu: Tan dulce como un bebé y tan peligrosa como un mono borracho con una navaja recién afilada. Esta altiva, egoísta y típica niña mimada fue incapaz de obtener a Touga. Para ella el único hombre que vale la pena es él, por ser el rey, el papá, el más más, el ya no ya, o sea, simplemente su príncipe. Cuando se enteró de que Touga no era su hermano de sangre se entusiasmó aún más, ya que ahora sí era socialmente posible agarrárselo sin remordimientos, aparte de que, si se le escapaba un maratonista a Touga, genéticamente el feto ya no saldría en superdeformed. Tuvo que recorrer casi todo el mundo buscando curry para curar un pequeño cambio de personalidad, y padeció unos ligeros percances en el camino, en especial con unos elefantes surfistas, y todo por tacaña, al no querer comprarle a Garfield su repelente para elefantes. En un capítulo lució orgullosa un cencerro; de algunas chicas se dice están tan gordas que sólo le falta decir "muuu", pero esto ya es el colmo. Y siguiendo el lema "Primero muerta antes que no estar a la moda", usa tacones con zancos del #5 en los duelos, y por este caprichito se arriesga a que se la bajen de una estocada. Y encima puso un huevo; qué chica tan rara.

No, aquí no acaba. El próximo mes continuaré destru... digo rajan... comentando acerca de la vida y milagros de los "raros" personajes de esta peculiar serie.

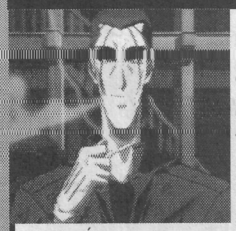
GALERIA DE PANDAS



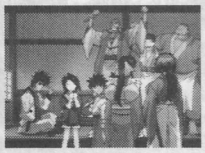
Battle Angel Pandita

Y tal como promete, los próximos meses el pernicioso, rajón y malintencionado Panda hará un raje pormenorizado de esta serie, dedicándoles unas "amables líneas" a todos los personajes. Esperamos que al final deje algo en pie de Shoujo Kakumei Utena. Aparte, la dirección de la revista se disculpa por la realmente monstruosa galeria de este mes, la cual es bastante nociva para la salud.

Runouri kenshin ep. 61 - 62



Hoji destruye la refinería con el fin de eliminar a los que derrotaron a Shishio, por lo que Saitou queda separado de los demás. Éste les dice que sigan el plano que tiene Aoshi y con ayuda de él salgan del lugar, mientras él se pierde en las explosiones. Más tarde, Hoji recupera la conciencia para ver que sigue vivo gracias a Anji. Por su parte, Soujiro decide iniciar un largo viaje para encontrarse a sí mismo. Mientras tanto, Kenshin, Sanosuke y Aoshi llegan al Aoi ya, para alegría de Misao y Kaoru. Al instante le escriben a Megumi y le instan a viajar a Kyoto para curar al malherido Battousai.



Así pasa un mes hasta que el samurai logra recuperarse. Con la ayuda de Megumi y la bulla que hacen los Oniwabansu, Kenshin pronto se entera de que Aoshi se ha retirado a un antiguo templo adonde siempre acude cuando tiene problemas y quiere paz. A los días reciben la visita de Katanagari no Cho, quien les cuenta sobre lo ocurrido con el resto de los Juppon Gatana y las actividades a las que se dedican ahora.

Al mismo tiempo, Shishio se encuentra con Hoji en la otra vida y le dice que perdió porque la era sé alió al Battousai. Pero esta vez sí triunfará, y para lograr su propósito sólo tendría que derrotar a Emma.

Mientras tanto, Kaoru le comunica a Okina y a Misao que ya se marchan, pues es tiempo de volver al viejo doujo y a sus vidas cotidianas. Sanosuke, aún sin resignarse, busca entre los escombros para saber si en verdad Saitou ha muerto y se encuentra con Yahiko, quien ha llegado para conocer el lugar del combate.

Mientras tanto, Kenshin visita una antigua tumba bajo una intensa lluvia. Al poco tiempo llega su maestro, quien le dice que es difícil dejar el pasado atrás. Pronto pasa la lluvia y un arcoiris pinta el cielo y trae nuevas esperanzas. Al día siguiente, Kenshin y compañía parten rumbo a Tokyo en tren, cosa que no hace muy feliz a Sanosuke, para finalmente llegar a casa en donde Kaoru le da una cálida bienvenida al retirado destajador.

Kare Kano ep. 23 - 24

Yukino, trabajando como diez personas juntas, va tumbando uno a uno los escollos que se le interponen a su deseo de ejecutar la obra teatral. Planifica pues el trabajo de todas las demás, las cuales se limitan a cumplir sus indicaciones. Maho, aún renuente a cooperar, es puesta a prueba por Yukino, que con otra de sus tretas le comenta que quizás ella no pueda memorizar el libreto en pocos días como sí puede hacerlo ella. Herida donde más le duele, Maho empieza a memorizar y por el momento eso la mantiene callada. Al terminar una larga tarde de preparativos, todos se aprestan a volver a casa, pero Yukino nota que la luz del doujo sigue prendida; así que se despide para buscar a Arima. Oculta tras una pared, se extasía al ver entrenar a su amado. Justo antes de terminar su jornada Arima la descubre; Yukino tímidamente se disculpa y le pide permiso para venir a verle más seguido. Justo cuando se van a abrazar, Yukino siente el olor del protector de Arima y el de su propio sudor, y se aparta asqueada. Arima se lo toma un poco a mal por lo poco delicado de su comentario y la pincha con el bokuto, pero terminan regresando a casa juntos.

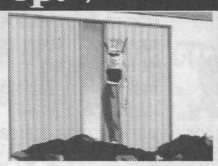
Por su lado, la batalla silenciosa entre Tonami y Tsubaki anda de lo más reñida. Terminada la práctica de vóley, Tsubaki se queda a continuar entrenando y Tonami se cuela y le anuncia que se va a quedar a observar. Tsubaki le pregunta directamente por qué la trata así, y él contesta que lo hace porque la odia y odia a la gente como ella. Pero Tsubaki y su carácter alegre y despreocupado son inmunes a las palabras de Tonami; burlándose, le sugiere que en realidad lo que pasa es que él la ama, porque del odio profundo al amor hay un solo paso; y luego sin más deja a Tonami. Humillado una vez más por Tsubaki, Tonami decide no rendirse en sus objetivos. Al día siguiente, las chicas, acompañadas de un estrafalario Asaba, siguen desarrollando los preparativos y ajustes necesarios para la obra, pero se relajan y quieren ir al karaoke. Maho protesta ante tal distracción, pero termina cantando en el karaoke en contra de su voluntad. No obstante, por su lado, Yukino tiene una serie de problemas con su nueva forma de ser, pues ahora ya todos saben cómo es en realidad y hablan a sus espaldas acerca del cambio de carácter. Esto la lleva a tener roces con Arima y sentir que él no alcanza a comprender cómo se siente realmente. En plena discución aparece Asaba y se entera por casualidad de lo que pasó entre Yukino y Arima, y huye lloroso y desconsolado. Yukino empieza una larga reflexión acerca de lo que ha pasado, mientras Arima trata de encontrarla buscando por todo el colegio. Yukino cae en la cuenta de que la batalla al interior de Arima por aceptarse a sí mismo es tan intensa como la suya, y comprende que, aunque desea ayudarlo, Arima debe hacerlo solo si en verdad quiere vencer sus miedos. Al final, Yukino promete no olvidar a Arima y lo que ambos sintieron pase lo que pase, aun si se convierten en personas muy distintas.

Nuku Nuku Dash! ep. 7

Mientras Nuku Nuku camina bajo la lluvia encuentra a una niña a punto de desfallecer, y no encuentra mejor solución que llevarla consigo a casa. Más tarde llega Ryuunosuke, a quien le sorprende mucho la noticia, por lo que decide conocer a la pequeña. Así se presenta con ella y le pregunta su nombre, y ella contesta que se llama Yuuko.

Más tarde, mientras Ryuunosuke se encuentra cenando, llegan Nuku Nuku y la pequeña, y al mismo tiempo aparece Kyuusaku. En ese momento la pequeña sufre un ataque y deja ver una extraña marca en su nuca, marca que Kyuusaku reconoce inmediatamente; se dirige entonces a su laboratorio a confirmar sus sospechas.

Al mismo tiempo, Yuuko les cuenta que ha huido del hospital, lugar en el que siempre ha vivido y era sometida a muchos experimentos, y ahora no tiene a dónde ir. En ese momento tocan la puerta y Yuuko demuestra tener habilidades especiales al saber quiénes son aun sin verlos, pero es muy tarde. Un grupo de sicarios rompe la puerta y ataca a los presentes; Ryuunosuke toma a Yuuko y huyen del lugar. Al ver que los maleantes disparan contra ellos, Nuku Nuku toma su forma de combate y da rápida cuenta de ellos. Al punto aparece Kyuusaku, quien le dice que debe encontrarlos pronto, pues la niña es parte de un experimento y sólo le quedan 12 horas de vida. Mientras tanto, Ryuunosuke llega con la pequeña a un estacionamiento en donde descansan un momento. Al poco tiempo llega Nuku Nuku en compañía de Kyuusaku y los hombres que los atacaron. En ese momento se revela a Ryuunosuke la verdadera naturaleza de Yuuko. Ésta, al no tener otro camino, se despide de Ryuunosuke con un gran beso, ante la desesperación de éste. Al día siguiente todo vuelve a la normalidad y Ryuunosuke parece haberlo olvidado todo. Nuku Nuku recuerda entonces lo que la joven le dijo: le había borrado a Ryo todos los recuerdos de ella, y además tenía algo en común con Nuku Nuku, cosa que ésta no alcanza comprender.

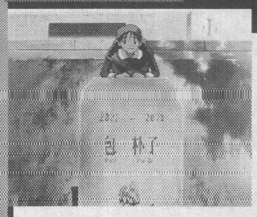


Card Captor Sakura ep. 2

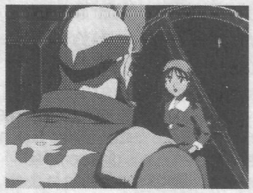
El tranquilo despertar de Sakura es interrumpido por Kero, quien con mucho entusiasmo la hace recordar la victoria de la noche anterior. Esto no lo comparte la niña y termina abandonando la habitación para tomar su desayuno. Al terminar, regresa a su cuarto y se da con la sorpresa de que es tarde y llegará atrasada al colegio. Sin embargo, a pesar de su inicial preocupación, arriba a tiempo y se encuentra con su compañera de clases Tomoyo.

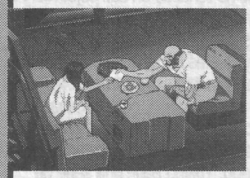
Ella, muy suelta de huesos, le muestra el video de la noche anterior, con lo que Sakura queda al descubierto. Pero su compañera se emociona, y le dice que no revelará su secreto sino más bien le ayudará en su labor. Más tarde, durante el refrigerio, Tomoyo le pide muestre la magia que puede hacer, acción que Kero anima. Al día siguiente, todo parece normal hasta que llegan al colegio, en donde se dan con la sorpresa de que las carpetas están apiladas en el patio del mismo y lo propio ocurre con las carpetas ubicadas dentro de los salones. Tras una breve reflexión, Kero llega a la conclusión de que lo ocurrido puede ser obra de una carta llamada Shadow, la cual sólo actúa de noche. La negativa de Sakura no se hace esperar, pues luchar por la noche en el colegio desierto la aterra. Sin embargo, Tomoyo le da ánimo y le dice que la acompañará durante la noche. Así, llegada la hora, Sakura se presenta al colegio con Kero. Al momento llega Tomoyo en un gran auto y con una comitiva de guardaespaldas. Tras despacharlos rápidamente, le dice a Sakura que una Card Captor de su naturaleza no puede andar por ahí vestida tan mal, así que ella se ha esmerado en elaborar una gran colección de trajes para las diferentes ocasiones requeridas. Ni bien termina de ponerse el primero son atacados por unas sombras. Kero indica que son débiles a la luz, por lo que Tomoyo prende las luces de la escuela y sólo deja intacta la sombra de la carta. Al momento, Sakura, con ayuda de la carta del viento, da cuenta de la sombra y termina una vez más y con un gran susto una nueva captura.

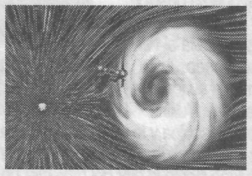
Cowboy Bebop ep. 21 - 22



Al recibir un extraño e-mail, Jet parte a buscar a la persona que se lo envió, un viejo conocido suyo e informante de la policía llamado Pao. Pero lo que descubre es que está muerto. Se dispone a marcharse cuando se cruza en su camino una jovencita llamada Meifa, hija de Pao, y luego ambos son perseguidos a tiros por unos maleantes. Ya en la nave, y acusado por los demás de viejo verde, Jet se entera acerca del accidente en que murió Pao y a su vez pone al tanto a Meifa del correo recibido. Meifa resulta ser una chiquilla muy despierta y empieza a atar cabos con el extraño mensaje. De esta manera, parten a un edificio con la intención de seguir las instrucciones de Pao. Una vez allí, Meifa completa el acertijo y logra encontrar una extraña piedra a la que llama "roca vital". Jet se deja llevar a jaloneos y arrastres por la jovencita, preocupada por su seguridad, pues tiene tras ella a una organización criminal. Sobre una suerte de brújula espacial propiedad de Meifa, insertan en ella la roca vital, que no es otra cosa que un segmento de la luna terrestre energizado por el accidente, y les indica la presencia de otro fragmento que debe estar en poder de Pao. Jet le explica en ese momento a Meifa que su padre trabajó en la misma organización criminal que la busca y al mismo tiempo era informante de la policía; debido a las cosas que sabía no se podía retirar. Por último, la brújula los conduce al pasadizo de la puerta espacial, donde son atacados por la organización. En medio de la lucha, la roca vital es arrojada al espacio y Spike le dispara para liberar la energía que tiene dentro. Resulta ser tan grande que abre un agujero en el doblez espacial y de él emerge parcialmente la nave de Pao. De esta manera, Meifa y Pao tienen su conversación final. Antes de morir, Pao le agradece a Jet el haber traído a su hija.



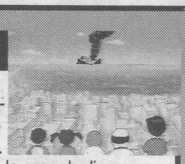




En una de las tantas recompensas que buscan los de la Bebop aparece Tedy Bommer, un bombardero que ha estado volando los edificios más altos de la ciudad. Un confiado Spike sale tras él y, cuando todo parecía ser un caso bastante sencillo, aparece Andy. Éste, vestido de cowboy y montado en un caballo, confunde a Spike con Teddy y trata de capturarlo, pues también es un cazarrecompensas. Todo resulta tan enredado que Andy atropella a Spike con su caballo, Teddy escapa y el edificio estalla. Herido en su orgullo personal, Spike busca a Teddy, acompañado por Jet y Faye, a los que no convence la excusa del caballo. Una vez más (música de western incluida) aparece Andy sobre su caballo, y arma tal desorden que Teddy vuelve a escapar y Spike pierde la presa. Resentido porque no le prestan atención, Teddy reta a ambos a descubrir donde está el próximo objetivo. Obviamente ambos van, no a buscar a Teddy, sino para arreglar su problema. Pero el bombardero es más inteligente y les pone una trampa en el ascensor. Cual película del oeste, Andy y Spike se enfrascan en un mano a mano. Spike gana y Andy le cede su lugar como cowboy espacial, y, como debe buscarse otro modo de vida, se dedica a ser un samurai espacial.

Urayasu ep. 14 -15

Es otro apacible día en Urayasu, y los niños juegan béisbol en el parque. De pronto son interrumpidos por un auto amarilo del cual baja un atractivo surfeador. Saca una caja de cartón y se lanza por la pendiente de grass, pero termina estrellándose en un señal y cayendo sobre los arbustos. Esta situación produce un ataque de risa en los niños, que no pueden creer tanta estupidez. Humillado, el surfista se lamenta que no podrá con el desafío legendario, pero todo su drama se corta cuando ve a Kotetsu y a Jin tomar cajas de su auto y delizarse por la misma pendiente con éxito. El surfista se quiere retirar, no sin antes mencionar que dentro de un año bajará por el desafío legendario, que no es otra cosa que el cerro que está en el parque. Kotetsu toma la inicitiva y se manda con todo hacia el cerro. Una vez arriba, todos ven cómo el surfista tiembla de miedo, pero no le queda mucho tiempo para arrepentirse, pues es lanzado por Noriko, seguido por Kotetsu y Jin trepados en una caja. La caída es vertiginosa y Kotetsu y Jin logran superar obstáculos, no así el surfista, quien cae estrepitosamente sobre Sakura que estaba en una cita con su novio. Sakura y el surfista salen lanzados a través de una resbaladera y caen dentro del auto de Nantetsu, quien, horrorizado de ver a Sakura en semejante pose con un chico, se descontrola y el auto y termina saliendo disparado sobre el muelle para caer en un magnífico clavado sobre un barco.

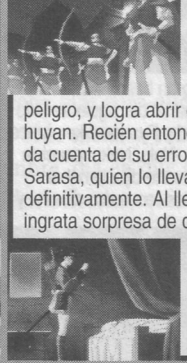


Es día de planchado en la casa de Jin, y su madre plancha con mucho cuidado pañuelos de papel, ante el asco de Kotetsu y compañía que venían de visita a la casa. Luego se sorprenden ante la noticia de la próxima construcción de un segundo piso en la destartalada casa, gracias a los fondos ahorrados por ambos con mucho esfuerzo, en el fondo no más que una botella llena de sencillo. Sus sueños de la familia Daitetsu quedan destrozados cuando piden un presupuesto de construcción, que no baja de los 6 millones de yenes. Kotetsu no soporta ver en ese estado a su amigo y se acuerda de su hermano, quien tiene el sueño de ser como Lupin III con todas sus hazañas. Todos van a la casa de Jin con el nuevo plano de su hermano, y sin perder tiempo comienzan la construcción. Como era de esperarse, el techo no soportó el peso y el tío cae con todo y ladrillos, ante la desesperación de Jin y su madre. Deciden luego robar el segundo piso de la casa abandonada de al lado y colocarla sobre la casa de Jin. Para tal propósito ponen una cuerda entre poste y poste sobre la casa, y con dinamita destruyen el primer piso dejando en el aire al segundo; éste no tarda en caer sobre la casa elegida y destruir ambas por completo, luego de lo cual la familia Daitetsu se queda sin nada, aunque sí totalmente estupefacta.

Legend of Basara ep. 6

Tras un largo viaje, el supuesto Tatara y los rebeldes llegan finalmente a Daizafu. Más tarde, Sarasa amenaza al impostor y lo interroga acerca de su verdadero nombre y sus planes. Contesta que se llama Hayato e hizo un trato con Shidou, el cual consiste en llevar a los seguidores de Tatara a Daizafu a cambio de una recompensa económica que él necesita para curar a su madre enferma; le pide asimismo no revelar su secreto. Sarasa le pregunta si conoce a Susaku no Rashou, y el joven responde que era su bisabuelo. Sarasa le entrega el anillo como se lo habían encargado y se marcha.

Por la noche, el grupo rebelde llega a la entrevista, pero intempestivamente los soldados disparan sus flechas contra él para hacer ver que todos han caído en una trampa. Afortunadamente, Sarasa decide ayudarlos a pesar del peligro, y logra abrir el portón para que huyan. Recién entonces el bisoño líder se da cuenta de su error y es rescatado por Sarasa, quien lo lleva a su casa para huir definitivamente. Al llegar se dan con la ingrata sorpresa de que su madre ha muerto, y el joven se acongoja. Luego de enterrarla y leer una carta que le dejara su progenitora, Hayato decide unirse a Sarasa para ayudarla, y ambos se encaminan hacia el sur.



Mientras tanto, Shidou es puesto al tanto de los movimientos de Sarasa y su nuevo escudero. En el camino son interceptados por el fiel Hishou, y éste les informa que el Rey Rojo se dirige a Beppu, por lo que deciden enrumbarse a su encuentro. Al mismo tiempo, Shidou le informa a su prometida Senju que su compromiso se atrasará pues debe salir a una misión, y la joven acepta, no sin pesar. Sin embargo, la víspera tiene un mal presentimiento, y le pide a Hishou desposarla de una vez y pasar juntos la primera noche.

Una vez en Beppu, los aventureros se dan cuenta de la situación, y Sarasa decide retirarse temporalmente. Aprovecha un tiempo libre para llevar a Yato a tomar un baño en las aguas termales, y es ahí donde encuentra nuevamente a Shiuri, quien luce en la espalda la marca de los esclavos. Luego el Rey Rojo es víctima de un ataque con una flecha envenenada, y cae afectado. Sarasa se preocupa por él y se aboca a cuidarlo durante toda la noche. Al mismo tiempo, Shidou consuma su amor con Senju.

Nos vemos, vaquera...

MASAKA

¡Descubre la aventura del más grande clásico del anime!

NAUSICAÄ
DEL VALLE DEL VIENTO

Precio al público
S/. 39,00

Precio socio Club Sugoi y Tarjeta de Descuento
S/. 33,00

De venta exclusiva en Cadena Sugoi y Librería Sugoi
C.C. Arenales 3er piso Tda.16 Telf. 2-653-653

Artes Marciales

Karate - Judo - Aikido - Kendo

Seguridad, Fuerza y Concentración

Descuentos especiales para los socios del Club Sugoi

Clases para principiantes y avanzados. Se otorgan Certificados de Grado Horarios al escoger

Para Defensa Personal
Desarrollo de la Personalidad
Autocontrol y más

CENTRO CULTURAL PERUANO JAPONES

Informes: Av. Gregorio Escobedo 803 - Residencial San Felipe - Jesús María Telf: 463-0606 / 463-0607 / 463-0676
Unidad de Cursos - Horario de Atención de 08:15 am. A 08.00 pm.

- Kareshi kanojo no jijou -

Cosas de enamorados

El nuevo gran romance juvenil de Gainax

- Kareshi Kanojo no Jijou -
Cosas de enamorados

En un exclusivo empaque de colección

De venta en Cadena Sugoi y Librería Sugoi
C.C. Arenales 3er piso Tda. 16 Telf. 2-653-653

Precio de introducción
Empaque + ep. 1 - 2
S/. 41,00

Socios Club Sugoi
S/. 35,00